NINTENDO • SEGA • SONY

2/97 MAGNA MEDIA

4 391062 305803 02

DIE GANZE WELT DER VIDEOSPIELE

VIDEO GAMES

DM 5,80
öS 45,-/sfr 5,80/Lit 8400
hfl 7,30/lfr 140/ptas 850

Die Nr.1



Shoshinkai Messe

ÜBER 30 neue N-64 Spiele

Jetzt getestet

★ Super Mario 64
★ Wave Race 64
★ Pilotwings 64

Neueste Bilder von Resident Evil 2 (PS)

Auf zu neuen Star-Wars-Abenteuern

Shadows of the Empire (N64)

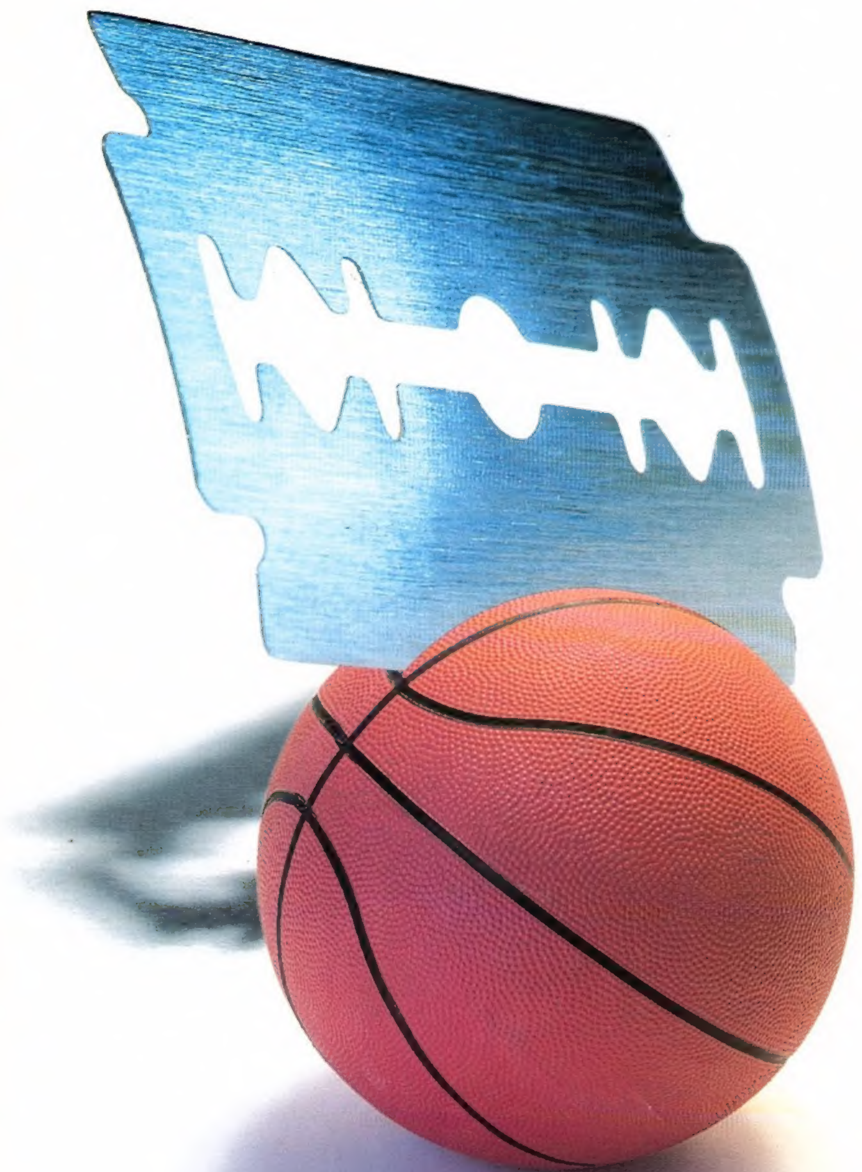
GROSSER NINTENDO-WETTBEWERB TEIL 2

Außerdem: NBA Live ´97 (PS), Rebel Assault 2 (PS), Cool Boarders (PS), Bug Too (SAT), Sonic 3D Blast (SAT), Terranigma (SN)

Die meisten Basketballspiele sind total sterbenslangweilig.

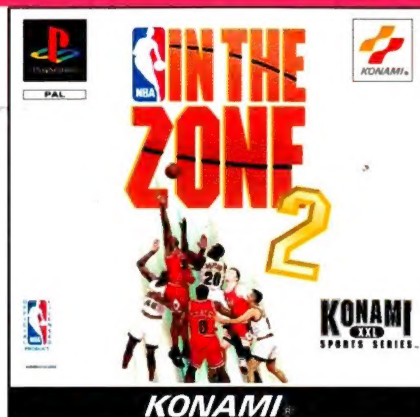


NBA In the Zone 2 ist total scharf.



NBA In the Zone 2. Total besser.

Die Legende lebt. NBA In the Zone 2: Das total geile 32-Bit-Gameplay mit total kompletter NBA-Saison, total phantastischer Spielbarkeit, total tollen Strategien, total vielen Variationsmöglichkeiten, total hoher Spielstärke der Teams, total spitzenmäßigen Spieleranimationen, total realistischen Bewegungsabläufen, total starken Spieleffekten und total cooler Hip Hop Music. Mega Fun 12/96 meint: „...eine ziemlich geniale Basketballsimulation". Mega Fun 1/97: „Wertung 90 %". Und Video Games 12/96: „...ein bombastisches Basketball-Highlight...". Total.











KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

Mario-Fieber

Unglaublich, was für dauerhafte Schäden langanhaltender VIDEO-GAMES-Entzug anrichten kann. Michael Hengst, VIDEO-GAMES-Mitbegründer und Zocker der ersten Stunde, kehrt nach fast zwei Jahren Pause, die er in der Spieleindustrie verbracht hat, zurück und löst ab dieser Ausgabe Frontmann Hartmut ab. Daß die VIDEO-GAMES-Losigkeit nicht ohne Folgen blieb, zeigt sich in einigen ungewöhnlichen Angewohnheiten unseres neuen Chefs. Galt Michael früher noch als bekennender Mario-Feind („Latzhosen...brrr...“), wurde Hengst mittlerweile schon mehrfach gesichtet, wie er mit einem Mario-64-Modul, drei Tüten Kartoffelchips und fünf Mehrwegflaschen eines zuckerhaltigen Brausegetränks in den Händen, in unseren Testraum schlich. Zwar behauptet er immer noch „Ich schau mir das Programm nur aus wissenschaftlichem Interesse an...“, aber immer öfter hören wir nachts gegrummelte Kommentare wie „...haha, nur noch sechs Sterne“, oder ein gegrunztes “...Bowser muß sterben” aus dem Spielezimmer dröhnen. Wenn Michael mal gerade nicht Mario daddelt, teilt er Tets Neigung zu obskuren japanischen Rollen- und Strategiespielraritäten, von denen der Rest der Redaktion noch nie etwas gehört hat, geschweige denn sie freiwillig spielen würde.

Außer durch den Chefwechsel wurde der beschauliche Redaktionsalltag nur durch den Japan-Release von „Mario Kart 64“ unterbrochen. Unser N64 hat kaum noch Zeit abzukühlen: Permanent wird die Maschine von einer johlenden Schar Spieletester belagert – an einen geregelten Arbeitsablauf war kaum noch zu denken. Mittlerweile lassen auch die Kollegen unseres Schwestermagazins *POWER PLAY* hochkarätige PC-Perlen für ein Ründchen “Mario Kart 64” liegen. Damit die Arbeitsmoral nicht vollends zusammenbricht, wird jetzt die pünktliche Abgabe eines Artikels mit einem Vorzugsplatz an einem freien N64-Joypad belohnt – auch wenn die Qualität des Renn-Moduls in unserer Redaktion nicht ganz unumstritten ist.



Wer rast, arbeitet nicht: Mario Kart 64 hält die Redaktion vom Schreiben ab

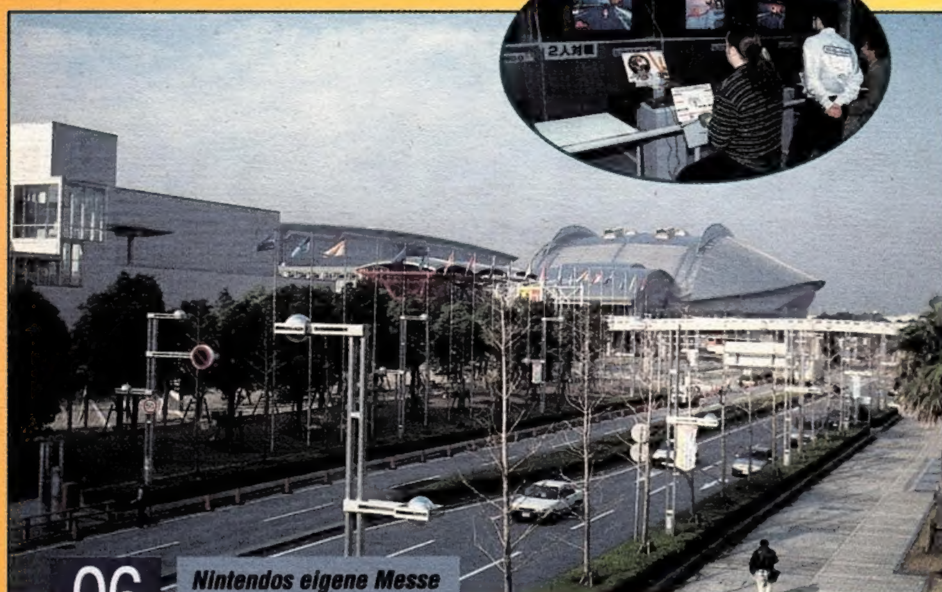


Vorher: Michael freut sich auf eine Runde Mario Kart 64



Nachher: Michael hat gerade Jans neuen Pistenrekord entdeckt

Eure rasende Video Games



06 Nintendos eigene Messe Shoshinkai in Tokio stand dieses Jahr ganz im Zeichen des Nintendo 64. Tatsächlich wurden über 30 neue N64-Spiele gezeigt, die Tet in seinem Messebericht alle vorstellt.



22 Nachdem Nintendos Wave Race 64 ziemlich hohe Wellen geschlagen hat, will Sony mit Jet Rider nicht nur gleichziehen, sondern die 64-Bit-Konkurrenz klar im Regen stehen lassen



96 In bekannter Nintendo-Qualität mit deutschem Bildschirmtext präsentiert sich das SNES-Adventure Terranigma



83 Von Konamis NBA in the Zone 2 für Playstation war unser lieber Dirk völlig begeistert



82 Star-Wars-Fans aufgepaßt, wir testen Rebel Assault 2



18 Dirk war in England und hat jede Menge Infos zu Telstars vielversprechendem 3D-Adventure Excalibur (PSX) mitgebracht

NEWS

TIPS & TRICKS





74 Der Test von Pilotwings 64 offenbart Stärken und Schwächen dieses Nintendo-64-Spiels

64 Ob Nintendos erstes N64-Modul Super Mario 64 neben der grafischen Extraklasse auch spielerisch in neue Dimensionen vordringt, verrät Euch der ausführliche Test



72 Schlechter als erwartet schneidet Shadows of the Empire (N64) im Test ab



76 Mit 90% Spielspaß gehört Wave Race 64 zu den besten Rennspielen überhaupt



28 Williams Automatenumsetzung Cruis´n USA ist leider nicht das Gelbe vom Ei

TEST

SEGA SATURN

SONY PLAYSTATION

SUPER NINTENDO

NINTENDO 64

MEGA DRIVE

WETTBEWERB

RUBRIKEN

8TH SHOS





In Ausgabe 1/97 hatten wir Euch bereits über die wichtigsten Messe-Neuheiten auf der Shoshinkai ´96 informiert. Für alle, die noch mehr wissen möchten, hier nun der 2. Teil unseres Messe-Berichtes.



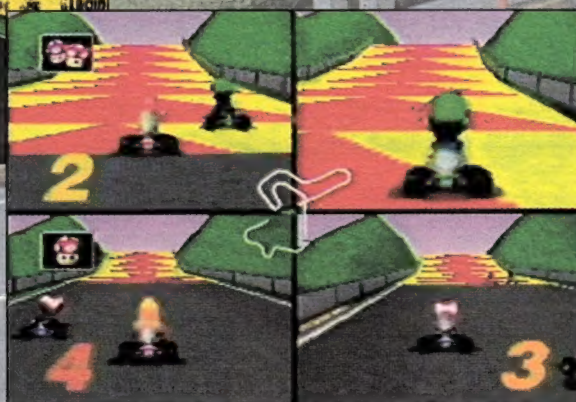
Nintendo war mit zahlreichen N64-Titeln vertreten

Die Zeit zwischen dem 22. und 24. November 1996 war für Videospiele-Interessierte wie eine vorweihnachtliche Bescherung. Auf dem Makuhari-Messegelände nahe Tokio wurden wie jedes Jahr die Neuerscheinungen für Nintendo-bezogene Produkte vorgestellt. Und auch diesmal kon zentrierte sich das Hauptinteresse auf Spiele und Komponenten, die fürs Nintendo 64 entwickelt wurden. Hauptaussteller und Mitveranstalter Nintendo präsentierte sich dabei natürlich mit dem größten Stand. Hier wurden in erster Linie spielbare bzw. fertige Versionen von ***Mariokart 64***, ***Starfox 64*** und ***Blastdozer*** präsentiert. Letztere zwei konnte man zudem an einem gesonderten Stand begutachten, ausgestattet mit einer neuen Hardwarekomponente: dem ***Vibration Controller Pack***. Dieses batteriebetriebene Zusatzaggregat, das in den Memory-Card-Schacht des Analog-Joypads hineingesteckt wird, ermöglicht es anhand eines eingebauten Motors Vibrationen an den betreffenden Spieler weiterzugeben. In ***Starfox 64*** konnte man so bei einschlagenden Geschossen einen surrenden Ruck verspüren, ebenso bei Explosionen in ***Blastdozer***. Doch ein echter Schockeffekt, wie wir ihn von manchen Automatenspielen mit Rückstoßvorrichtungen her kennen, kann mit dieser winzigen Zusatzkomponente natürlich nicht erzielt werden. Wie Nintendo verkündete, soll das ***Vibration Controller Pack*** lediglich der erste Schritt in einem Prozeß sein, das Nintendo 64 in ein voll ausbaufähiges System einzubinden. Es sollen demnach weitere Komponenten erscheinen, die an das analoge Joypad angeschlossen



Die poppige Grafik fand viel Anklang bei den Besuchern





Mario Kart 64 war eines der Messehöhepunkte. Leider war der 4P-Modus noch nicht verfügbar.



Der "Vibrator" wird in den unteren Schacht des Pads gesteckt

HINKAI'96



Blastdozer war an zwei Messeständen zu sehen. An einem konnte man den "Vibrator" testen.





Eine ganze Stadt muß dem Nukleartransporter weichen

werden können. Somit dienen die vier Joypad-Anschlüsse nicht nur zur Eingabe, sondern zugleich auch zur Ausgabe von Daten und Informationen. Genyou Takeda, Chef in der Hardware-Entwicklungsabteilung von Nintendo und zugleich verantwortlich für die Entwicklung des Nintendo 64, prognostizierte für die nahe Zukunft ein System, das sich zusammen mit der Software stets fortentwickelt. Ansätze dafür konnten wir bei Super-Nintendo-Titeln mit eingebauten FX-Chips im Modul bereits vor einigen Jahren sehen. Nur diesmal wurde die 64-Bit-Konsolenplattform von Anfang an für solche Unterfangen konzipiert und erlaubt sogar Eingriffe bis in die Tiefen der Konso lenhardware. In der Kernarchitektur des Nintendo 64 befindet sich neben der 64-Bit RISC-CPU ein RCP, der vornehmlich für die Steuerung und Brechnung von Grafik und Sound zuständig ist. In diesem RCP wiederum ist ein MIPS 32-Bit-RISC-Chip mit einem Erweiterungsspeicher eingebaut, der den Micro-Code zur Steuerung des gesamten Systems enthält. Versierte Programmierer können durch Überschreiben des Micro-Codes sogar während eines einzigen Spiels die Eigenschaften des Nintendo 64 verändern. So wäre es möglich, in einem bestimmten Spielabschnitt unter Mithilfe der 64-Bit-CPUs die Berechnung von komplexen Polygonen vorzunehmen, im nächsten Augenblick jedoch den Schwerpunkt auf die Errechnung von Spieldaten verlagern und die Grafik dafür wieder herunterschrauben. Wie soetwas in der Praxis aussieht, konnte man bei einem Aussteller begutachten. Die Rennsimulation ***Rev Limit*** von Seta nutzt die oben genannten Möglichkeiten im gesamten Spielverlauf. Da für jedes Auto, das sich auf der Strecke befindet, individuelle Daten wie Luftwiderstand, Reifendruck oder Fahrzeuggewicht in Echtzeit berechnet werden, wurde eigens ein *Rev-Limit*-Micro-Code geschrieben, um diese Berechnungen vornehmen zu können. Dadurch soll das Spiel realistischer wirken als alle Rennspiele, die zur Zeit auf dem Markt sind. Ein Beispiel für die Ausbaufähigkeit der Hardware zeigte Seta an anderer Stelle. ***Morita Shogi 64*** ist auf den ersten Blick ein herkömmliches Shogi (Japano-Schach)-Spiel. Doch bei näherem Betrachten







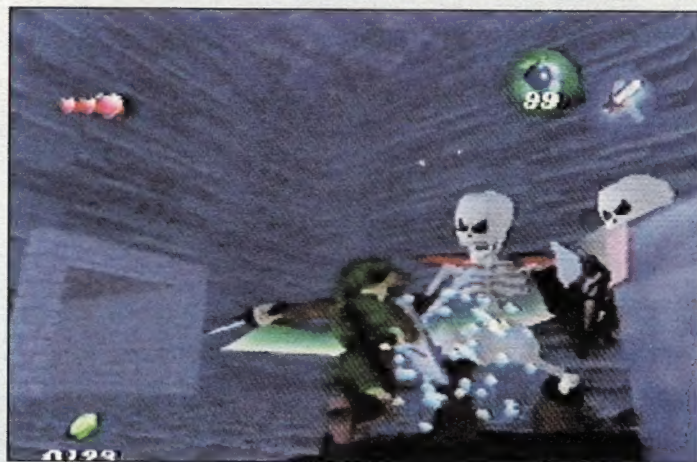
Rev Limit ist das erste Spiel mit eigenem N64-Micro Code

8TH SHOSHINKAI'96



Das erste Spiel mit eingebautem Modem: Morita Shogi 64

fallen zwei Telefonbuchsen auf der Oberseite des N64-Moduls auf. Dieses Spiel birgt ein komplettes Modem im Inneren und bietet einen Mehrspielermodus über herkömmliche Telefonleitungen. Inwieweit sich dieses Feature durchsetzt, wird die Zukunft zeigen. Doch nicht nur Modems, auch andere Hardwarekomponenten, die sich nahtlos in das N64-System fügen sollen, wurden gezeigt. Allen voran das ***DD***-Laufwerk, das jedoch nicht in Aktion gezeigt wurde, sondern sich in einem Glaskasten präsentierte. Obwohl in einem gesonderten (und verschlossenen) Raum die ***DD***-Version von ***Super Mario 64*** vorgeführt wurde, fiel es schwer sich vorzustellen, wie sich das Ding in der harten Praxis bewähren wird. Das erste Spiel, das auf diesem neuen Datenträger ausgeliefert werden soll, lief unterdessen auf einem Videomonitor: ***Zelda 64***. Wie erwartet spielt die Handlung in einer vollkommen polygonisierten 3D-Welt, in der sich unser Held Link völlig frei bewegen kann. Die Story wurde in eine Fantasiewelt gelegt, in der bewaffnete Skelette ihr Unwesen treiben. In traditioneller *Zelda*-Manier müßt Ihr während des Abenteuers zahlreiche Rätsel lösen und versteckte Schätze ausfindig machen. Wie sich die Nachladezeiten auf das Spiel auswirken, wurde natürlich noch geheim gehalten. Schließlich will man die Spielewelt erst im



Das erste Nintendo-64-Spiel auf DD: Zelda 64



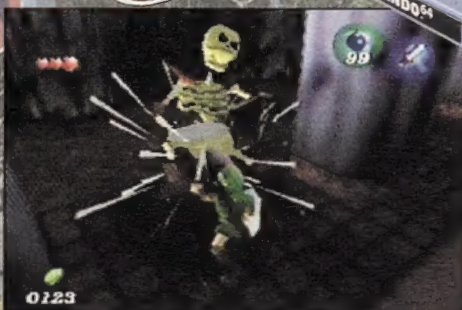
Geplanter Verkaufstermin des DD-Laufwerks: März '97



Link, wie er leibt und lebt



Die Stages erinnern stark an Super Mario 64



Kämpfe werden in Echtzeit ausgetragen





Der Blickwinkel soll wie bei Super Mario 64 variierbar sein. Bleibt zu hoffen, daß die Clipping-Probleme bis dahin gelöst sind.

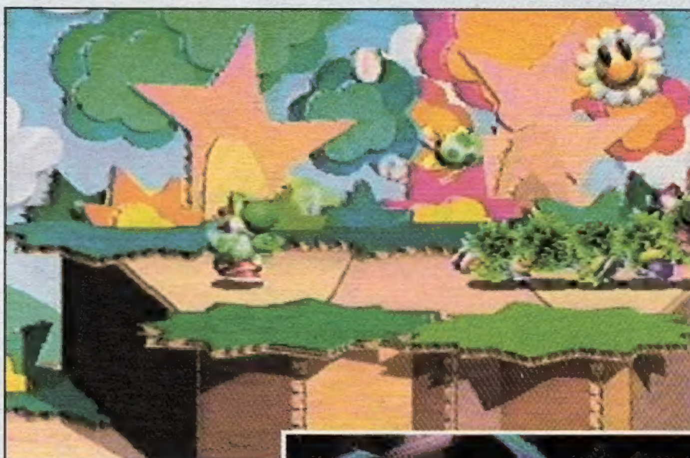


Die Dungeons werden zufallsgeneriert. Die Daten werden auf das DD gespeichert.



Ein Rollenspiel mit viel Herz: Mother 3 wird zumindest in Japan sehnsüchtig erwartet.

März mit diesem Novum überraschen. Aber einen Vorteil des wiederbeschreibbaren Mediums lüftete Nintendo bereits: Die Dungeons werden immer neu berechnet, so daß zumindest die Maps auf der *DD*-Diskette upgedatet werden. Ein anderes Action-Adventure wurde ebenfalls in diesen Videosequenzen gezeigt: ***Mother 3***. Hiebei handelt es sich um den Nachfolger des gefeierten Super-Nintendo-Rollenspiels, das in der neuesten Version etwas actionlastig sein wird. Schließlich will man ja den 3D-Joystick voll auskosten. Ohne Zweifel wird dieser im 3D-Renn- und Geschicklichkeitsspiel ***Kirby's Air Ride*** voll zur Geltung kommen. Ebenso wie bei ***Yoshi's Island 64***, das, wie bereits im Vorfeld angekündigt, in einer "Pseudo 2D-Landschaft" spielt. Miyamoto hatte dazu geäußert, daß es sehr schwer sein wird, 3D-Grafik so aussehen zu lassen als sei es 2D. Die ersten optischen Eindrücke von diesem niedlichen Jump'n Run waren jedoch überwältigend. Den besten Eindruck bei den spielbaren Titeln hinterließ neben ***Mario Kart 64*** und ***Starfox 64*** überraschendeweise ein





Auch hierzulande erhofft man sich viel von Yoshi's Island 64. Die Pseudo-2D-Grafik verspricht einiges.





Die plastischen 2D-Stages wirken wie ein Puppentheater



Niedlich: Kirby's Air Ride ist ein "Renn-Flugspiel"





Eine kunterbunte Märchenwelt





STAR GLADIATOR SORGT FÜR

HOTLINE 040/391113 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

VON DEN MACHERN
VON RESIDENT EVIL
UND STREET FIGHTER.

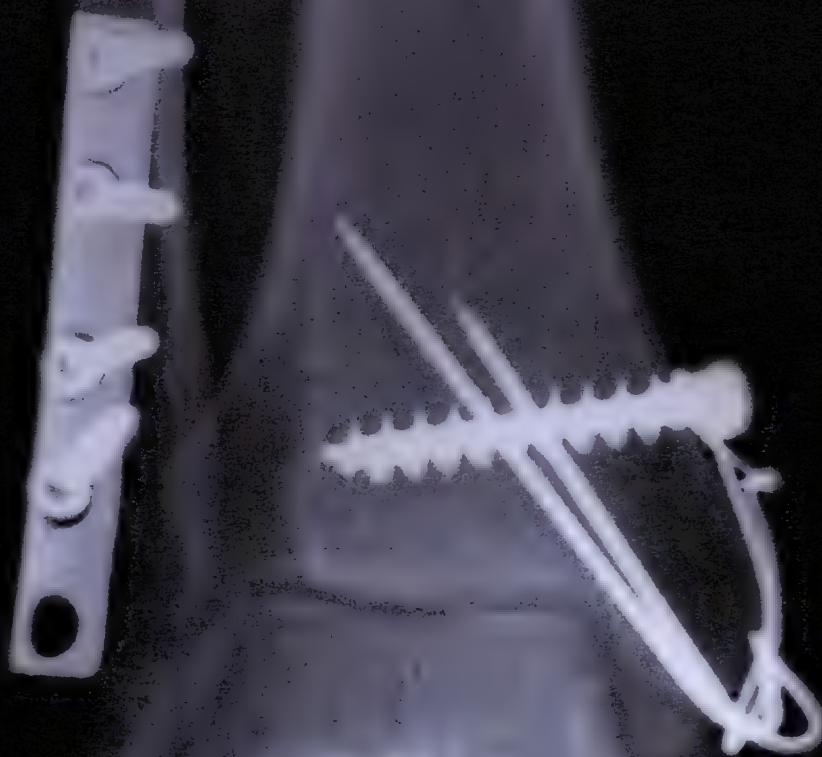
CAPCOM

Die intergalaktische 3D-Polygonarena öffnet ihre Pforten. Zehn unerbittliche Gladiatoren mit bis zu

BLEIBENDE ERINNERUNGEN.







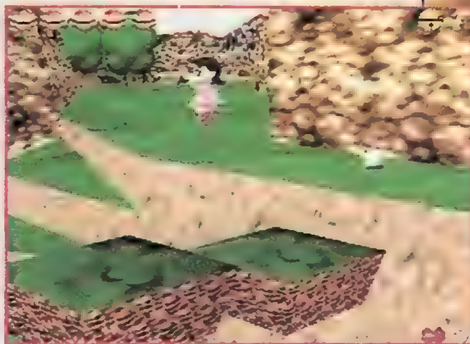
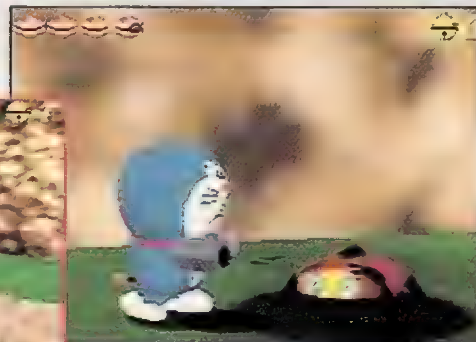
MANIAC 12/96: 85%
MEGA FUN 12/96: GOLD GAME, 90%
NEXT LEVEL 12/96: 85%



dreißig Special-Moves warten darauf, Dich zu vernichten. Und worauf wartest Du?

8TH SHOSHINKAI'96

Fußballspiel von Konami. ***J-League Perfect Striker Live*** ist der Nachfolger des bei uns unter dem Namen ***International Super Star Soccer*** bekannten Super Nintendo-Titels. Das Spiel zeichnet sich durch exzellente Grafik und die spielend leichte Steuerung aus. Es sind die Details, die das Spiel so authentisch und natürlich wirken lassen. Wenn z.B. ein Spieler den Ball abgibt, schaut er zuerst auf den Paßempfänger. Die zahlreichen Sprachsamples eines Profi-Sportkommentators passen pixelgenau zum Spielgeschehen. Und nicht zuletzt durch die detaillierten Motion Captures wirken die Spieler während des gesamten Spielverlaufs unglaublich natürlich. Dieses Spiel dürfte sogar einem Fußballmuffel (wie mich) dazu ermuntern, sich doch einmal ernsthaft mit diesem Genre zu befassen. Im Adventure/Rollenspiel-Bereich war Enix stark vertreten. Neben ***Wonderproject J2***, einem Adventurespiel, in dem Ihr einen weiblichen Roboter erziehen und auf Entdeckungsreisen schicken müßt, kündigte der Softwareriese ***Go Go! Trouble Makers***, ein Jump'n Run-Adventure an. Spielzeughersteller Epoch hatte eine spielbare Version von ***Doraemon*** im Ärmel. Dieses Spiel ähnelt vom Levelaufbau und der Grafik etwas an ***Super Mario 64*** und läßt sich bis zu viert spielen. Für eine kleine Sensation sorgte die Ankündigung Nintendos, er wolle in Zusammenarbeit mit Tezuka Productions bis zum Frühjahr 98 (!) ein Adventurespiel mit dem Titel ***Jungle Emperor*** (***Kimba – Der weiße Löwe***) herausbringen. Dieses Spiel soll sage und schreibe 128 MBit fassen. Eine N64-Umsetzung der efolgreichen Jump'n Run-Reihe *Goemon* wird von Konami erscheinen, genauso ***Powerful Baseball Live 4***, ein Baseballspiel mit kopffüßigen Spielern. Ähnliches wird auch von Imagineer angekündigt. Seine Variante des "Kugel-Baseballs" heißt ***Pro Baseball King*** und wurde gleich neben seiner niedlichen Fußballsimulation ***J-League Dynamite Soccer 64*** ausgestellt. Etwas ernsthafter geht es bei Hudson zu. Die Spieler in seinem ***Powerleague 64*** entsprechen in etwa den realen Körperverhältnissen eines Durchschnitts-Baseballers. Doch eines haben die drei Spiele gemein. Der Ball wird mit dem 3D-Joystick geschlagen, geworfen und gefangen. Generell läßt sich sagen, daß bei Sportspielen, die auf reellen Spielerdaten basieren die Möglichkeit besteht, aktuelle Daten anhand des *DD*s upzudaten. Das spart das lästige Programmieren und ist überdies vermutlich kostengünstiger. Gleiches trifft auf Beat'em Ups zu. "Anstatt immer neue Versionen auf den Markt zu werfen, könnte man die neu kreierten Charaktere einfach vom Laufwerk einlesen" meint auch Takeda zu diesem Thema. Ob diese Idee bei Hudsons neuem Beat'em Up ***Dual Heroes*** oder seinem Fußballspiel ***Soccer 64*** schon Anwendung findet, bleibt jedoch abzuwarten. Am Stand von Imagineer waren neben den besagten Sportspielen auch ein Rollenspiel namens ***Magic Century Eltale*** und die

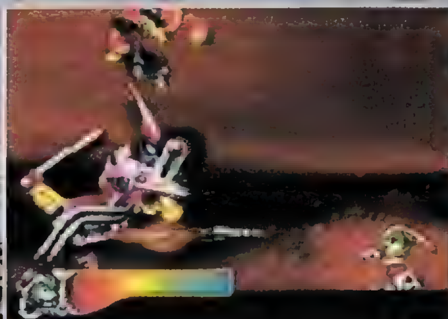
Doraemon ist der Held in einer japanischen Anime-Serie. Seine Stärken: Fantasievolle Items aus dem 23.Jahrhundert.

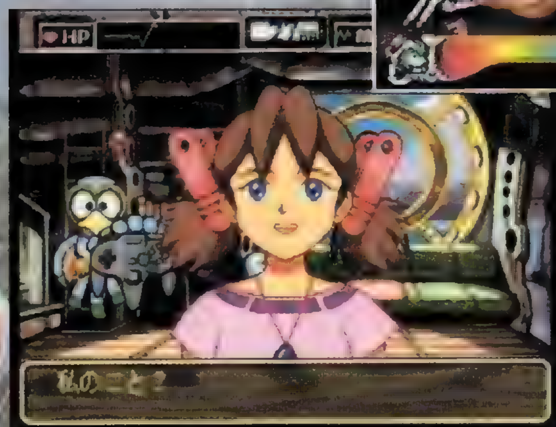


Optisch erinnert Doraemon sehr stark an Super Mario 64



J-League Perfect Striker Live war eines der Top-Titel





Go Go! Troublemakers von Enix ist ein Action-Puzzlespiel mit vielen Shoot'em Up-Einlagen

Ebenfalls von Enix: Wonder Project J2

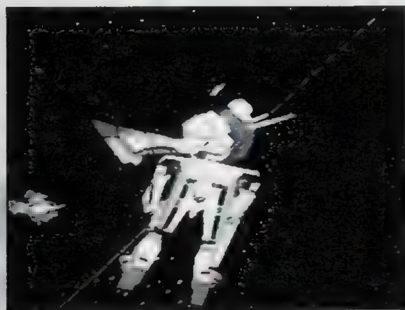




Dual Heroes ist das erste 3D-Beat'em Up von Hudson. Ebenfalls geplant: Bomberman 64.



Für Schießwütige: Blade and Barrel mit 4P-Splitscreen-Modus



Macross - Another Dimension

Rennsimulation ***Multi Racing Championship*** zu bestaunen. Letzeres erinnert zwar sehr stark an einen Sega-Titel, doch hier existieren auf den meisten Strecken unterschiedliche Abzweigungen. Auch die Grafik wirkt feiner und flüssiger. In einer anderen Fahrzeugklasse, nämlich in der Formel 1, war Human mit ***Human Grand Prix*** vertreten. Die Nintendo 64-Version dieses Beinahe-Klassikers läßt sich gut steuern und vermittelt auch optisch ein angenehmes Fahrgefühl. Hoch in die Lüfte entführen uns drei



N64-Titel. ***Blade and Barrel*** von Kemco, ***Wild Choppes*** von Seta und ***Sonic Wings Assault*** von Video System. In den Weltraum und darüber hinaus geht es in den Robotech-Actionspielen ***Macross – Another Dimension*** von Tomy und ***Super Robot Spirits*** von Banpresto. Aus der westlichen Welt konnte man lediglich drei Spiele sichten. ***Turok*** von Acclaim und ***Hexen*** von Gamebank, die man jeweils ausgiebig spielen konnte, sowie ***Mission Impossible*** von Ocean, ***Goldeneye*** von Rare und ***Shadows of the Empire*** von Lucasarts, die es auf



Video zu betaunen gab. Freunde von ausgefallenen Spielen werden sich folgende drei Titel merken müssen: ***Cameleon Twist*** und ***Cavalry Battle 3000*** von Japan System Supply und ***64 Big Sumo*** von Bottom Up. Im ersten Spiel steuert Ihr ein Kameleon und verschlingt alles, was Euch vor die Nase kommt. Besonders spaßig im Vierspielermodus. ***Cavalry Battle 3000*** hingegen ist ein Rennspiel mit futuristischen Pferdewagen, wobei eine Maschine als Zugpferd dient. Das dritte Spiel ist eine reinrassige Sumo-Simulation, in der Ihr mit kopffüßigen Sumo-Ringern Wettkämpfe bestreiten müßt: ***64 Big Sumo***. Das waren sie also, die Nintendo 64-Spiele, die bis Mitte 1997 in Japan auf den Markt kommen sollen. Und wie sieht es mit der Zukunft des Super Nintendo aus?

Eigentlich nicht so düster, wie man bisher angenommen hatte. Nintendo wird zumindest in Japan ab April 97 in Geschäften der Supermarkt-Kette Lawson testweise "Spiele-Automaten" installieren, an denen man neue und ältere SNES-Titel auf ein spezielles Speichermodul überspielen lassen kann. Dieses Speichermodul (hat genau die Spezifikation eines SNES-Moduls) wird ein Flash-RAM besitzen, das man ohne jeglichen Stromverbrauch immer wieder neu beschreiben und speichern kann. Im Sommer 97 soll dieser Dienst in ganz Japan in Anspruch genommen werden können. Kostenpunkt der Geschichte: ca. 5000 Yen (ca. 80 Mark) für das wiederbeschreibbare Speichermodul und 1000 bis 4000 Yen (ca. 13 bis 60 Mark) für das Überspielen von Spielesoftware. tet





Das erste Sumo-Spiel fürs N64

Sonic Wings Assault ist eine Automatenumsetzung fürs N64

N64-Release-Liste Japan

Mariokart 64	Nintendo	erschienen
Starfox 64	Nintendo	März 97
Kirby's Air Ride	Nintendo	März 97
Blastdozer	Nintendo	März 97
Mother 3	Nintendo	März 97
Yoshi's Island 64	Nintendo	März 97
Zelda 64	Nintendo	März 97
Jungle Emperor	Nintendo/ Tezuka Product.	Fühjahr 98
J-League Perfect Striker Live	Konami	erschienen
Goemon 5	Konami	Frühjahr 97
Powerful Baseball Live 4	Konami	28.2.97
Rev Limit	Seta	März 97
Wild Choppers	Seta	März 97
St. Andrews Golf	Seta	erschienen
Blade and Barrel	Kemco	April 97
Dual Heoes	Hudson	Sommer 97
Power League 64	Hudson	Frühjahr 97
Doraemon	Epoch	März 97
Super Robot Spirits	Banpresto	1997
3D Shooting	Video System	Mai 97
Human Grand Prix	Human	1997
64Big Sumo	Bottom Up	Mai 97
Pro Baseball King	Imagineer	erschienen
J-League Dynamite Soccer	Imagineer	Februar 97
Multi Racing Championship	Imagineer	Juni 97
Magic Century Eltale	Imagineer	Juli 97
Sonic Wings Assault	Video System	Mai 97
Go Go !Troublemakers	Enix	Frühjahr 97
Wonderproject J2	Enix	erschienen
Cameleon Twist	NSS	November 97
Cavalry Battle 3000	NSS	November 97
Macross - Another Dimension	Tomy	Sommer 97

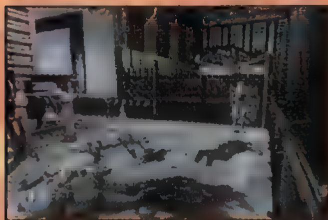
RESIDENT EVIL 2

Bereits in VG 1/97 haben wir Euch einen kleinen Einblick in die Welt von Resident Evil 2 (PS) gegeben. Hier haben wir 30 neue Screenshots für Euch.

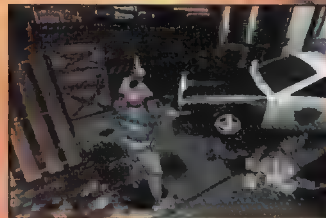

Auf dem Hinterhof ist der Resident Evil los

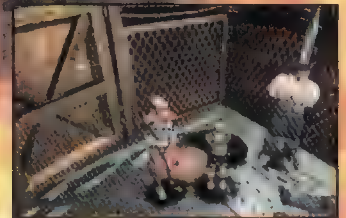

Ein Versteckter Eingang? Infos bekommt Ihr von Überlebenden..

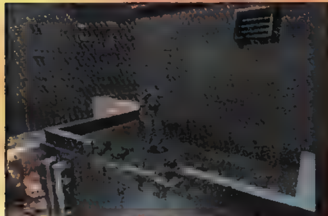

Leon B. Kennedy bei seinem ersten Polizei-Einsatz

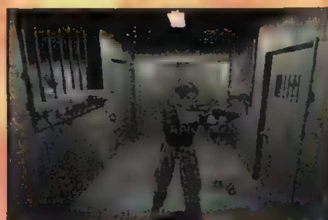

Die selbe Stelle, nun aus einer Anderen Perspektive

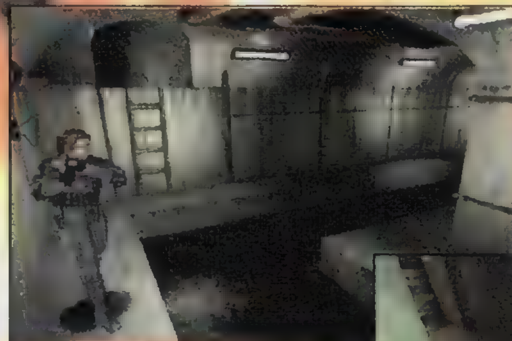

Der schöne Polizei-Parkplatz... alles versaut!


"Halt, stehenbleiben! sie stehen im Parkverbot"


Die beiden Polizisten finden einen Überlebenden dieser Bio-Katastrophe,ein kleines Kind


Ein kleiner Umweg über die Dächer von Racoon City




Standard-situation: Kein Horrorstreifen ohne Abflußkanal






Im Laufschritt werden alle Räume durchsucht


Elza Walker – Eine Frau sieht rot


"Pfoten hoch! Ich habe euch alle umzingelt!"


Ein falscher Schritt und Leon landet im grünen Dümpel

Fortsetzung Seite 16



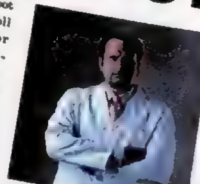


Die „Crash Bandicoot Welle" rollt!

„MASKIERTE IRRE FIELEN ÜBER MEINEN OBSTSTAND HER."

New York. Eine eigenartige Zerstörungswelle wütet in amerikanischen Obst- und Gemüsemärkten:

Mit afrikanischen Masken vermummte Menschen fallen über Obststände her. Sie springen auf den Kisten herum, bis sie zerbersten. Sobald sie dabei Äpfel finden, kicken sie diese in die Luft. Das Phänomen wird die „Crash Bandicoot Welle" genannt und soll ihren Ursprung in der Verbreitung des gleichnamigen Videospiels haben. „Heute rauben sie unsere Äpfel, morgen vielleicht unsere Kartoffeln!", berichtet ein Augenzeuge und Obststandbesitzer: „Ich habe versucht, die herumfliegenden Äpfel zu fangen, vergeblich. Wenn ich sie jetzt kommen sehe, esse ich ganz schnell so viele von meinen Äpfeln, wie ich kann. Damit kann ich wenigstens ein paar für mich behalten."



Schlechte Zeiten für Obsthändler.

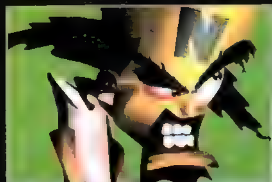
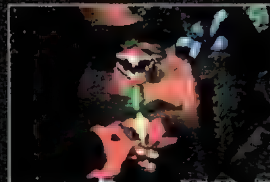
Sie haben es auch auf Ihre Äpfel abgesehen!

Auch in Deutschland sind bereits mutmaßliche Crash Bandicoot Anhänger gesichtet worden. Der Verband der Schrebergärtner fordert daher Polizeischutz für die Apfelbäume. Eine gewisse Schutzwirkung soll vom Anbeißen der Äpfel ausgehen. Es ist bisher allerdings kein Ende dieser Welle abzusehen. Das Schicksal des deutschen Apfels bleibt also ungewiß.





IT'S NOT A GAME.

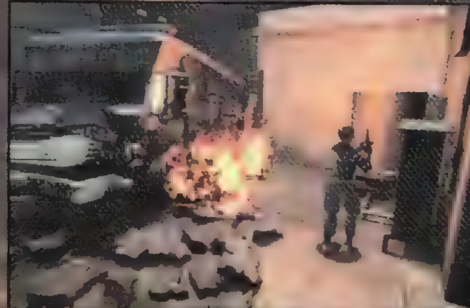






RESIDENT EVIL 2



Genau wie beim Vorgänger: Auf dem Landeplatz weit und breit nicht die Spur von einem Hubschrauber



Auch Feuersbrünste können zu einer Gefahr für die Polizisten werden



Der Menübildschirm wurde überarbeitet. Jetzt können mehr Gegenstände aufgenommen werden.



Die letzte Zufluchtsstätte: Das Dach vom Racoon City Polizeipräsidium



Rote Pixel markieren die Einschußpunkte am gegnerischen Polygon



Oje! Ein buchstäblich harter Brocken.



Ein zweibeiniges Sparschwein? Dieser Boßgegener hat einen Spalt im Rücken.



"Raus hier! Diese ´Residenten´-Suite war für mich reserviert!"



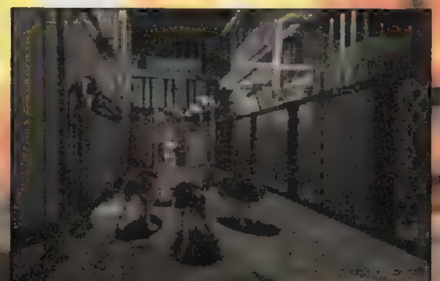
Ist der Hund gesund...



...freut sich der Mensch.



Der Falschparker weigert sich, seinen Strafzettel zu bezahlen. Armer Leon...



Altes Sprichwort: Hunde, die bellen, beißen nicht... hey! Wiso bellt ihr nicht?

EXCAL

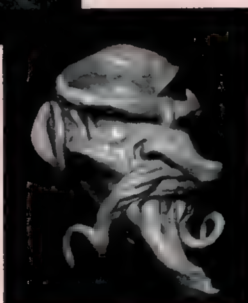
Telstar in England hat ein vielversprechendes 3D-Adventure in der Mache, das auch wieder eine drahtige, weibliche Heldin featured (Tomb Raider läßt grüßen...)

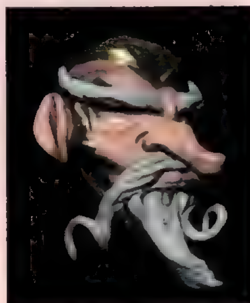


Groß ist Telstars Tempest-Crew nicht gerade, dafür macht die Arbeit mächtig Spaß (man beachte die entspannenden Poster)

Ein nur aus acht Personen bestehendes, relativ unbelecktes Team aus Leeds, *Tempest Software*, das jetzt gerade an Excalibur 2555 AD werkelt, hatte bereits letztes Jahr in aller Eile das Leichen-lastige und mit vielen Grafik-Schlampereien behaftete *Lone Soldier* für *Telstar* hingerotzt. *Tempests* zweites großes PS-Projekt hat nun einiges mehr an Spieltiefe zu bieten, nur leider sitzt dem kleinen Team erneut die Zeit im Nacken. Im Gegensatz zu Sonys *Chronicles of the Sword*, das vielleicht etwas zu stark auf Mittelalter-Freaks zugeschnitten war, haben die Programmierer von Tempest zumindest bei der Story schon mal die Kurve gekratzt. Diese nimmt zwar auch ihren Ausgang im Mittelalter, da das legendäre Excalibur-Schwert in der Vergangenheit gestohlen wird. Weil die Langfinger aber aus der Zukunft kamen, werdet Ihr dorthin gebeamt, um das wertvolle Schwert wieder zurückzubringen, damit sich der Lauf der Geschichte nicht ändert. Als Zauberer Merlins Gehilfin Beth, ausgestattet lediglich mit einem normalen Schwert, findet Ihr Euch in der unterirdischen Stadt Salto in einer Fantasy-Welt im Jahre 2555 wieder. Die Stadt ist in mehrere Ebenen (=Welten) untergliedert, die Ihr durchmarschieren müßt, um dem Herrscher von Salto Excalibur wieder abzunehmen. Besagter Diktator verabreicht seinen Untertanen per Zwang eine Droge, die die Menschen dort willenlos und schläfrig macht (wie pikant!). Daher ist es oft







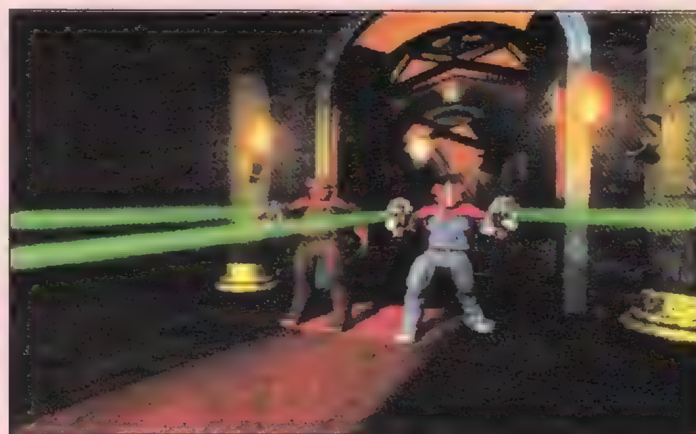
Hier sieht man die verschiedenen Schritte vom Drahtgitterkopf hin zum texturierten, farbigen Merlin

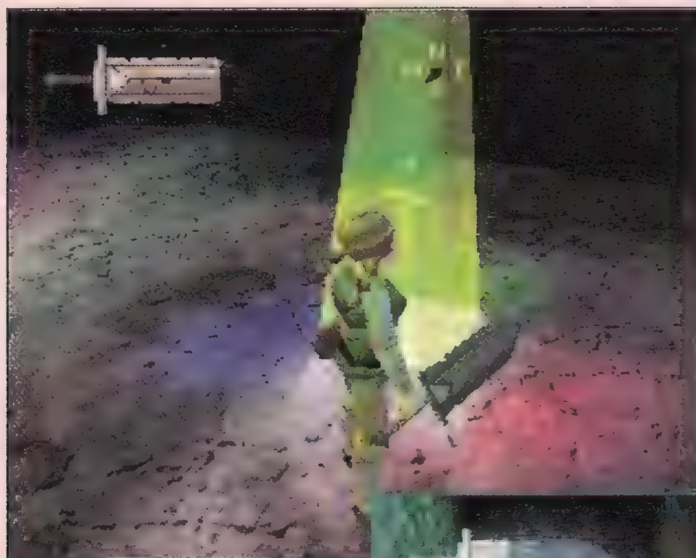




Erst müssen die einzelnen Objekte aus Ton geformt werden, damit am Compi 3D Drahtgittermodelle daraus entstehen

IBUR





Teleporter versetzen die Hauptdarstellerin in andere Räume (siehe Bild links)

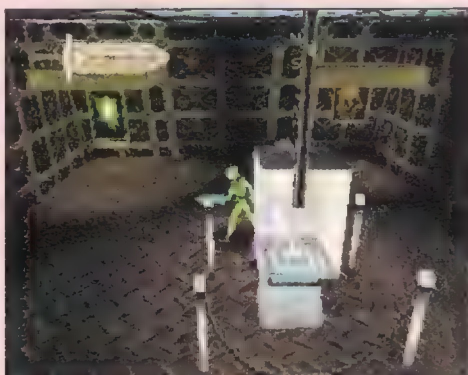
Interessante Licht- und Schattenreflexe sorgen für die nötige Atmosphäre





Wenn Ihr das Schwert aufladet, kann Beth stärker zuschlagen

gar nicht einfach, von den Einwohnern vernünftige Informationen, die Ihr zum Weiterkommen benötigt, zu erhalten, da diese generell sehr schlapp sind. Manche Leute verlangen im Austausch für ihr Insider-Wissen zuerst eine Gegenleistung, z.B. in Form von Getränken oder Gegenständen. Außerdem gibt es da noch abtrünnige Freiheitskämpfer, die ein Komplott gegen den Diktator planen (die wollen dann wieder ganz andere Sachen von Euch...). So besteht Eure Aufgabe in diesem gruftigen Adventure nicht nur in der Liquidierung von regimetreuen Aufpassern, sondern vor allem im Knacken der vielen Rätsel. Im Gegensatz zu *Eidos*' bedingt ähnlichem *Tomb Raider*, wo die Hauptperson ja bekanntlich auch eine Frau ist, habt Ihr hier weit weniger Bewegungsfreiheit, da sich Beth immer nur von einem Raum zum nächsten bewegt. Dafür wird bei *Excalibur 2555AD* sehr viel mehr Atmosphäre geboten, zu der auch die stimmige Begleitmusik einiges beiträgt. Die witzigen Dialoge mit den Wesen, die Ihr unterwegs trefft, wurden von professionellen Schauspielern gesprochen und aufgenommen. Hoffentlich wirken sie auch in der deutschen Übersetzung noch genauso überzeugend. Das Spiel beinhaltet etwa 80 verschiedene Charaktere, die mit 3D Studio alle von einem einzigen Grafik-Designer auf dem PC entworfen wurden. Das übrige Spiel wurde, bzw. wird auch ausschließlich auf PCs programmiert. Dabei ist von den vier Hauptprogrammierern jeder für eine der vier unterirdischen Ebenen von Salto zuständig. Da die PCs nicht vernetzt sind, mußten wir bei unserer Visite reihum gehen und auf verschiedenen Maschinen die unterschiedlichen Welten anspielen. Erst ganz zum Schluß werden die einzelnen Teile dann zum richtigen Spiel zusammengefügt. Für den üblichen Render-Vorspann haben die *Tempest*-ler einige Figuren extra aus Ton modelliert, mit einem Liniengitter überzogen und als 3D-Gitter dann "eingescannt". Obwohl extrem aufwendig, scheint diese Technik auch in anderen Programmierstudios eher die Regel, als die Ausnahme zu sein. Mit der gängigen Render-Software lassen sich bestimmte Objekte wie z.B. Merlins Kopf (siehe Bild) auch unter noch so großem Zeitaufwand nicht zufriedenstellend künstlich erschaffen. Angeblich soll *Excalibur 2555AD* bereits in der zweiten Märzhälfte auf dem Markt sein. Da *Telstar*-Spiele bisher immer erst viel später erschienen sind als angekündigt, lassen wir Ballzauberer Franz das Schlußwort sprechen: Schau 'mer mal... *ds*



An manche Gegenstände kommt man nicht ohne weiteres heran. Entweder benötigt man dann gezielte Infos von den verdrogten Höhlenbewohnern oder man muß erst noch einen versteckten Hebel in Bewegung setzen



WRECKIN

Viele Programmierer haben sich schon durch Mariokart inspirieren lassen und wollten mit einem eigenen Spiel gleichziehen oder das große Vorbild gar noch übertreffen. Wie wohl dieser Versuch ausgeht?



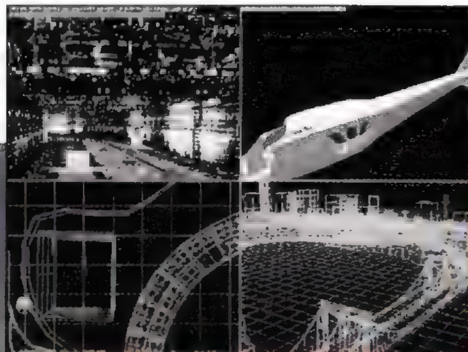
In einem Level führt der Kurs auch durch ein Mega-Einkaufszentrum

Die kleine englische Firma QUICKDRAW, im Speckgürtel Londons beheimatet, hat zwar unter dem eigenen Namen noch keine Großtaten veröffentlicht. Dennoch versammeln sich unter dem Dach der Firma einige "alte Hasen" der Spielebranche, die unter anderem bereits an Hits wie *Micro Machines* und *Street Racer* mitgewirkt haben. Auf den ersten Blick erinnert *Wreckin Crew* für die Playstation auch ziemlich an *Street Racer*, mit dem Hauptunterschied, daß die Hintergründe nicht in 2D, sondern wirklich dreidimensional gestaltet sind. Zu Beginn hat man die Auswahl zwischen acht coolen Fahrern, die außerdem Autonarren sind und mit echten Charakter-Flitzern wie z.B. einem 57er Chevy oder 'nem völlig verbeulten, uralten Ford-Pickup-Truck aufwarten, die wiederum selbstverständlich die üblichen, unterschiedlichen Fahreigenschaften mitbringen. Als Lohn fürs Durchspielen gibt's dann noch zwei weitere Fahrer. Jedes Auto hat bis zu acht Moves auf dem Kasten, die dem Gegner Schaden zufügen. So könnt Ihr die Mitfahrer auf verschiedene Arten abfackeln, Ölteppiche auslegen oder gar einen Schwarm Hühner aus dem Kofferraum entlassen, die dann dem Hintermann kurzzeitig die Sicht nehmen. Diese Attacken dürfen allerdings nicht beliebig oft angewendet werden, sondern nur, wenn Ihr genug Sterne auf der Piste eingesammelt habt. Logischerweise kosten effektivere Moves mehr Sterne, als ein einfacher Ellbogen-Check. Vermutlich wird man auf einer Playstation nur zu zweit im Split-Screen-Modus antreten können, bzw. zu viert via Link Kabel, aber das war bei Redaktionsschluß noch nicht definitiv entschieden. Es gibt vier Cups, bzw. Welten, analog zu Mariokart. Als Neuerung sind beim Track-Design nicht immer nur ein möglicher Weg, sondern bei manchen Kursen gleich eine Vielzahl von Routen vorgesehen. Die Übersichtskarte sieht dann wie ein Labyrinth aus. Ihr kommt in diesen Fällen dauernd an Kreuzungen vorbei, an denen man in alle drei möglichen Richtungen fahren kann. Auch wenn manche Abzweigungen nicht immer den kürzesten Weg bedeuten, so liegen gerade dort vielleicht nützliche Extras wie Nitros, Waffen-Upgrades, oder Reparatur-Kits herum (ganz so neu ist die Idee aber mittlerweile auch schon wieder nicht,









Der Weg eines Programmierers ist steinig: Alle Objekte müssen vorher in Handarbeit "gefertigt" und dann einzeln in die Level eingebaut werden



Im Render-Vorspann wird der Background jedes Fahrers kurz beleuchtet

CREW



da es bei Mariokart 64 ebenfalls einen solchen Labyrinthkurs gibt). Die zweite Neuerung sind eine Vielzahl (über 100 verschiedene) von Objekten, die, auf und neben der Straße postiert, das Spielgeschehen beeinflussen. Am häufigsten kommen Kisten vor, die kaputt gehen und Extras freigeben. An anderen Stellen stehen z.B. aufeinandergetürmte Reifenstapel, die sich nach einer Kollision über die Fahrbahn verteilen und so zu Hindernissen für die Nachhut werden. Auch die Kurse sind thematisch alles andere als langweilig gestaltet. Man fährt durch Höhlen, umschifft Dinosaurier, kommt an Rummelplätzen vorbei, es gibt versteckte Bonuslevel etc. Bleibt nur abzuwarten, ob die vielen gut gemeinten Ideen auch spielspaßtechnisch zu Buche schlagen. Die PS-Version von *Wreckin Crew* soll bereits am 20. März erscheinen, aber auch hier gilt das gleiche wie für Excalibur: Telstar-Spiele waren noch selten in time.. *ds*



Auf den vier Bildern ringsum seht Ihr eine kleine Auswahl der Special Moves. Um sie ausführen zu können, muß man allerdings vorher fleißig Sterne sammeln.

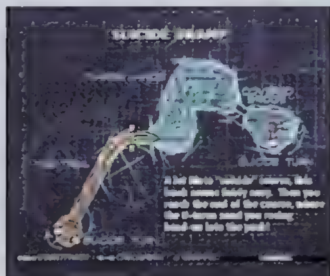
Ab hier geht's in der Pyramide weiter. Damit Ihr Euch in den Gängen nicht verfahrt, zeigen Richtungspfeile den Weg an.





Schon während der E3 im Mai 96 begeisterten uns Sonys Wellenreiter, jetzt liegt uns endlich eine Preview-CD vor

Jet Rider



Der Suicide Swamp ist die Traumstrecke für Geisterfahrer

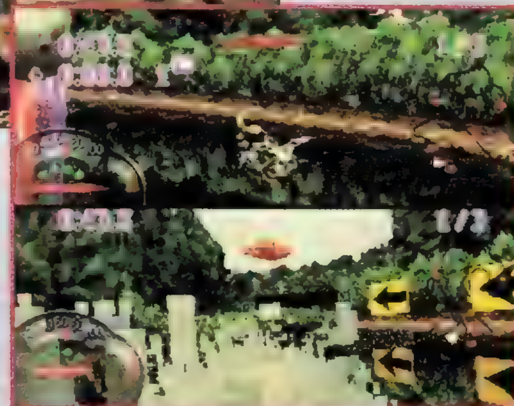


Geschickte Piloten können in Kurven Konkurrenten an den Streckenrand drücken. Der Computer beherrscht diesen Trick aber auch.



Die Spiegelungen auf dem Wasser wirken sehr real

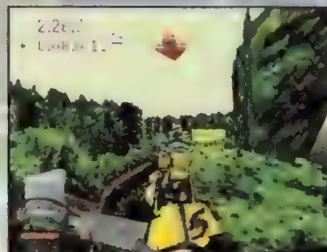
Der Splitscreen-Modus läßt sich während des Rennens im Pausen-Menü auch auf vertikal umstellen





Diese Ansicht eignet sich besser für zwei Spieler

Im Gegensatz zu Nintendos *Wave Race 64* steuert Ihr bei *Jet Rider* für die Playstation ein Hoverbike, schwebt knapp über den Strecken und könnt somit problemlos über Wasser, Sand, Gras und sogar Straßen rasen. Vier Spielmodi stehen Euch zur Auswahl, darunter eine komplette Saison auf allen zehn Strecken, und Trainingsrennen ohne Gegner. (Mario sagt auf Position elf steht ein N) Im Zweispieler-Modus könnt Ihr zwischen horizontal und vertikal gesplittetem Bildschirm umschalten, die Übersicht leidet unter beiden Varianten, wobei Euch in der horizontalen Teilung sogar die Gischt Eures Vordermanns manchmal völlig die Sicht nimmt. Aus 20 mutigen Piloten, darunter auch äußerst attraktive weibliche Exemplare, wählt Ihr Euren Favoriten, die Fahrer unterscheiden sich in vier Kategorien unter anderem auch in Beschleunigung und Höchstgeschwindigkeit. Während des Rennens bestimmt Ihr mit der Select-Taste die Perspektive aus drei möglichen Varianten. In unserer Vorversion waren drei der insgesamt zehn Kurse anwählbar, vor allem der "Suicide-Ride" verspricht eine Menge Spaß, da Euch die 19 computergesteuerten Konkurrenten nach zwei 180-Grad-Kurven ständig entgegenkommen und Unfälle unvermeidbar sind. Mit Steigungen, Wasserfällen, einer Menge Hindernissen und halbversunkenen Straßen bieten die Strecken genügend Abwechslung, um Euch auch länger zu motivieren. Die Spiegelungen im Wasser sehen exzellent aus, allerdings kann *Jet Rider* grafisch nicht ganz mit *Wave Race 64* konkurrieren. Die Steuerung wirkt dem zu kontrollierenden Fahrzeug entsprechend etwas schwammig und erinnert leicht an Psygnosis Wipeout. Im Optionsmenü erscheint übrigens ein Stunt-Race-Modus, der sich allerdings in unserer Preview-CD noch nicht aktivieren ließ, also müssen wir bis zum Test in der nächsten Ausgabe warten, bevor wir mehr darüber sagen. Ab dem 14. Februar soll *Jet Rider* bei uns erhältlich sein, wir freuen uns schon auf das fertige Spiel. *rz*





Miko im knappen Bikini ist unser absoluter Liebling

BRANDHEISS!

Spiele	PSX	SAT
2Xtreme	89,99 *	
A4 Evolution Global	99,99	
Alien Trilogy	89,99	89,99
Alone in the Dark 2	109,99	99,99
Amok		89,99 *
Andretti Racing	89,99	89,99 *
Area 51	89,99 *	89,99 *
Athlete Kings		89,99
Ayrton Senna Kart Duel	**89,99 ***	
Baphomet's Fluch	89,99	
Batman Forever: Coin-Op	79,99 *	79,99 *
Battle Arena Toshinden 2	99,99	
Battle Stations	79,99 *	
Bedlam	89,99 *	89,99 *
Black Dawn	89,99 *	89,99 *
Blackfire		89,99 *
BLAM! Machinehead	99,99	99,99
Blast Chamber	99,99 *	99,99 *
Blazing Dragons	79,99	89,99
Bug! Too		89,99 *
Bubble Bobble	79,99	89,99
Bubble Bobble 2	89,99 *	
Bust A Move 2	69,99	69,99 *
Casper	89,99	89,99
Chaos Control	89,99 *	79,99
Chronicles of the Sword	89,99 *	
Command & Conquer	**109,99 ***	**109,99**
Constructor	89,99 *	
Cool Boarders	89,99 *	
Crash Bandicoot	109,99	
Crow: City of Angels	79,99 *	79,99 *
Crusader – No Remorse	89,99 *	89,99 *
Cyberia	89,99	89,99
Dark Savior		89,99 *
Darkstalkers	89,99	
Davis Cup Tennis	89,99	
Daytona USA Championship Edition		109,99 *
Deadly Skies	89,99 *	89,99 *
Deathdrome	89,99 *	
Descent	89,99	
Destruction Derby 2 *	99,99 *	
Die Hard Trilogy	89,99 *	89,99 *
Discworld (dt.)	89,99	89,99
Disruptor	**79,99**	
Down in the Dumps	89,99 *	
Dragonheart: Fire & Steel	89,99 *	89,99 *
Earthworm Jim 2	89,99	89,99
Exhumed	89,99 *	99,99
Formel 1	99,99	
Fade to Black	89,99	
FIFA Soccer 97	89,99	89,99 *
Galaxian 3	89,99 *	
Gex	89,99	79,99
Gunship (engl.)	89,99	
Hardcore 4x4	99,99 *	
Hyper Final Match Tennis	89,99 *	
Internat. Superstar Soccer Deluxe	89,99 *	
International Track & Field AKTION!	79,99	
In the Hunt	89,99 *	89,99 *
Iron & Blood	79,99	79,99 *
Iron Man / XO	**79,99 ***	**89,99 ***
Jet Rider	89,99 *	
Jewels of the Oracle		89,99 *
Jumping Flash 2	99,99	
Keio 2		89,99 *
Konami Open Tennis	89,99 *	
Last Dynasty	89,99 *	89,99 *
Lomax	89,99	
Lost Vikings 2	79,99 *	79,99 *
Madden '97 Football	89,99	89,99 *
Magic the Gathering	79,99 *	79,99 *
Manic Karts	89,99 *	89,99 *
MegaMan X3	89,99 *	89,99 *
Motor Toon 2	89,99 *	
Mr. Bones		89,99 *
MTV's Aeon Flux	89,99 *	
MTV's Slamscape	89,99 *	
Myst	89,99	109,95
Namco Museum Pieces 3	89,99 *	
Namco Smash Court Tennis	89,99 *	
Namco Soccer Primal Goal	89,99 *	
Nascar Racing '96	**89,99 ***	
NBA Action Basketball		89,99
NBA Hangtime	89,99 *	
NBA Jam Extreme	79,99 *	79,99 *
NBA Live '97	89,99 *	89,99 *
Necrodrome	99,99 *	

Spiele	PSX	SAT
Need for Speed	89,99	89,99
NHL Hockey '97 (EA Sports)	89,99	89,99 *
Nights (incl. 3D Control Pad)		139,99
Onside Soccer	89,99 *	
Pandemonium	**79,99**	
Parodius Deluxe AKTIONSPREIS!	59,99	
PGA Tour Golf '97	89,99	89,99 *
Pinball Graffiti		89,99 *
Po'ed	89,99 *	
Project Overkill	89,99	
Pro Pinball	79,99	89,99 *
Resident Evil (dt.)	89,99	
Return Fire	89,99	89,99 *
Return to Zork	89,99 *	89,99 *
Ridge Racer Revolution	99,99	
Road Rash	89,99	89,99 *
Robotron "X"	89,99 *	
Sampras Extreme Tennis	99,99	
Sega Ages Compilation		89,99 *
Sega Worldwide Soccer '97		**89,99**
Sentient	89,99 *	
Shredfest		89,99 *
Sim City 2000	89,99	99,99
Sonic The Fighters		89,99 *
Soviet Strike	89,99	89,99 *
Space Hulk	89,99	89,99 *
Spot 3	89,99 *	89,99 *
Star General	79,99 *	
Steel Harbinger	89,99 *	
Steel Panthers 2	79,99 *	
Story of Thor 2		89,99
Street Fighter Alpha 2	89,99 *	89,99 *
Street Racer	89,99 *	89,99 *
Syndicate Wars	89,99 *	89,99 *
Tekken 2	99,99	
Tempest X	79,99 *	79,99 *
The Devide: Enemies Within	89,99 *	
Three Dirty Dwarves		89,99 *
Thunderhawk 2	89,99	109,99
Tilt!	89,99 *	89,99
Time Commando	89,99	
Titan Wars	89,99 *	
Tobal No.1	99,99 *	
Tomb Raider	**89,99**	**99,99**
Top Gun – Fire At Will	89,99	
Toshinden URA		89,99 *
Tunnel B1	89,99	89,99 *
Twisted Metal 2	89,99 *	
Virtua Cop 2		99,99 *
Virtual Open Tennis		79,99 *
Warhammer	89,99 *	
Warwind	79,99 *	
Wing Commander 3	99,99	
Wipe Out 2097	99,99	
WWF In Your House	79,99 *	79,99 *
X 2	**99,99 ***	**99,99 ***
X-COM: Terror from the Deep	89,99	
X-Men: Children of the Atom	79,99 *	79,99
Zork Nemesis	89,99 *	

Grundgeräte

Sony Playstation incl. Control Pad	389,99	
Sega Saturn incl. Control Pad		449,99

Zubehör

6-Spieler-Adapter		79,95
Action Replay Pro	99,99	99,99
Analog Joystick	129,99	
Antennenkabel	49,95	59,95
Arcade Racer (Lenkrad)		129,95
Backup Memory		109,99
Joypad mit Auto-Feuer und Zeitlupe	39,99	39,99
Lenkrad incl. Pedale	159,99	
Link-Kabel	49,95	
Maus	59,95	
Memory Card (8 Meg)	79,99	
Memory 3,5"-Diskettenlaufwerk	179,99	
Multi-Tap (4-Spieler-Adapter)	69,99	
neGcon (Control Pad)	89,99	
Original Control Pad	59,95	44,95
Pistole	**69,99**	
RGB-Scart-Kabel (Fire)	49,99	39,99
Tasche +Control Pad +Mem.Card	99,99	
Universal-Adapter für Import-Spiele		79,99
Video-CD MPEG-Karte		349,95
Virtua Stick		89,95
X-Tender (Joypad-Verlängerung)	29,99	29,99

Wer bremst, verliert!

Destruction Derby 2
Sony PSX *
99,99

Nascar Racing 96
Sony PSX *
89,99



Sportliche Highlights:

NHL Hockey '97
PSX / SAT * je
89,99

Int. Superstar Soccer Deluxe
Sony PSX *
89,99

Media Point

Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM inclusive 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allgemeinen Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.

Versandkosten: Vorkasse: 6,99 DM – Kreditkarte: 9,99 DM – Nachnahme: 9,99 DM zzgl. 3,– Post-NN-Gebühr – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei! – Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM

Kreditkarten: der einfachste und bequemste Weg für Versandbestellungen! Anrufen, Kartennummer und Gültigkeitsdatum durchgeben und Ihre Bestellung geht Ihnen ohne lästige Nachnahme zu.



Wo Sie uns finden:

Media Point
Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144

Media Point
Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182

Media Point
Hamburg – Harvesteh.
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbr.
Bus 35, 102

Media Point
Bremen
Hanseatenhof 9
im Lloydhof / P am Brill
Tel.: (0421) 16 80 80
Str.-bahn 2,3 Am Brill

Media Point
Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: (0231) 914 25 24
Straßenbahn 404
Heinrichstraße

Media Point
Berlin – Friedr.hain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 80 790
U-Bahn 5 Rth. Friedr.h.
Tram 20,21 Bersarinpl.

Media Point
Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204

Media Point
Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 125, 133, 222

Media Point
Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10

Media Point
???
... to be continued.
Demnächst auch
in Ihrer Nähe!

Garstige Mumien und hinterhältige Pharaonen ziehen vom Saturn auf die Playstation. Wir haben uns die Preview-Version des 3-D-Shooter-Hits zu Gemüte geführt.

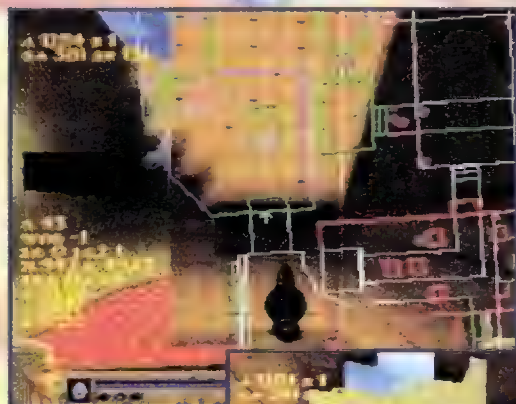
Exhumed

Auf Segas Flaggschiff avancierte dieser nervenaufreibende Trip durch ein monsterverseuchtes Ägypten dank einer Unmenge spielerischer und technischer Highlights schnell zum Hittitel. Auch in der Playstation-Fassung wird ab März zur Jagd auf die breit gefächerte Extra-Palette geblasen: Es gilt acht Waffen (je vier High-Tech-Knarren und sagenumwobene mystische Items wie der Kobrastab), sechs magische Artefakte, acht Transmitterteile, ohne die Ihr das Spiel nicht erfolgreich beenden könnt, sowie wichtige zusätzliche Lebensbalken und eine Menge goldener Schlüssel zu finden. Nun lagen die Entwickler von Lobotomy Software nicht auf der faulen Haut und haben das Spiel ganz schön umgekrempelt. Ihr trefft viel früher auf gefährlichere Feinde, die Euch auch mehr Lebensenergie kosten. Extras wurden woanders versteckt und die Level teilweise komplett umgekrempelt, so daß ich stellenweise meinen Saturn-Lieblingsshooter gar nicht mehr wiedererkannte. Auf dem Sobek-Paß ersetzte man z.B. die Steinschlaglawine durch festinstallierte Kanonen, die mit einer viel höheren Frequenz feuern, als ihre Sega-Kumpane. Natürlich hat man der PS-Version neue Lichteffekte und auch eine Reihe altägyptischer Texturen verpaßt, und der monumentale Orchestralsound hämmert auch schon aus den angeschlossenen Boxen. Dafür präsentiert sich das Scrolling noch nicht so butterweich, aber für die Feinarbeit bleibt ja noch genug Zeit. Netterweise konnte man in unserer Version zu jeder Zeit die komplette Levelkarte sowie die Position sämtlicher Feinde abrufen, was die ganze Sache wesentlich erleichterte, aber erfahrungsgemäß in der Endversion fehlen wird. Das trifft natürlich für die Zahlenspalte links unten zu, die lediglich den Designern zur Koordinatenbestimmung dient und keinesfalls den Shooter-Genuß trüben wird. Sollten die Designer das Scrolling noch perfektionieren, zählt Exhumed (alias Powerslave) auch auf der PS zu den absoluten Top-Titeln und ist klar besser als der Four-Letter-Word-id-Titel incl. "Final"-Version. *rk*



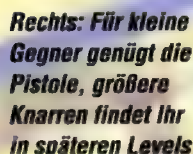
Das Debug-Menü am unteren linken Bildschrimrand wird in der fertigen Fassung natürlich fehlen





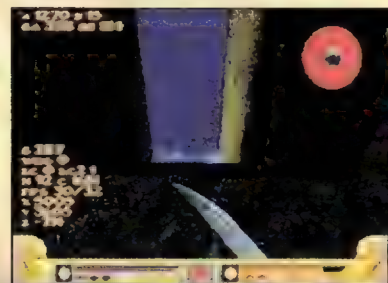
Oben: Die Karte läßt sich jederzeit ein- oder ausblenden







Rechts: Für kleine Gegner genügt die Pistole, größere Knarren findet Ihr in späteren Levels



Mit dem Säbel richtet Ihr normalerweise nicht viel Unheil an

Eigentlich wollten wir hier dafür werben,

daß es International Superstar Soccer Deluxe

jetzt endlich für Playstation gibt.

Aber dieses Spiel braucht keine Werbung.

Fun Generation **9/10**
Mega Fun **87%**
Next Level **85%**
Maniac **84%**







KONAMI (Deutschland) GmbH,
Postfach 560180, 60406 Frankfurt

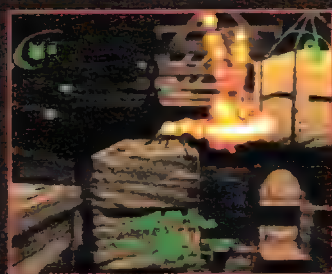
SPIDER

BMG-Interactive hat ein Herz für Tiere: In Spider erlebt Ihr packende Jump'n'Shoot-Action, gepaart mit glänzender 3D-Optik.

Im Auftrag von BMG Interactive bastelt das Newcomer-Entwicklerhaus „Boos Game Studios“ (ein Ableger der renommierten Hollywood-Trickfilm-Studios) an einem außergewöhnlichen Debütspiel für PlayStation und Saturn. In *Spider* steuert Ihr keinen gewöhnlichen Heldensprite durch die Botanik, sondern nehmt Platz in einer gut gepanzerten Cyber-Tarantel. Die meisten Gegner, denen Ihr in den verzweigten Level-Labyrinthen begegnet, sind mutierte Insekten und mechanische Killerdruiden. Zu Beginn des Abenteuers könnt Ihr Euch nur mit den von der Natur gegebenen Zangenwerkzeugen verteidigen. Durch das Aufsammeln bestimmter Extrasymbole gelangt Ihr in den Besitz von durchschlagenden Waffensystemen. Die Palette reicht dabei vom einfachen Raketengeschütz bis zum rösttauglichen Flammenwerfer. Unterwegs dürft Ihr nicht nur schnöde herumlaufen und hüpfen, sondern kraxelt artgerecht an Wänden, Kisten und anderen Hindernissen hoch. Auf den abwechslungsreichen Krabbelpfaden solltet Ihr allerdings nicht nur auf die anrückende Gegnerschar achten, sondern auch die übrige Umwelt im Auge behalten. So finden sich versteckte Extras und andere Hilfen, die nur aufmerksame „Spinnenwanderer“ entdecken. Die insgesamt 30 Renderlevel scrollen dabei in alle Himmelsrichtungen, und am Ende jeder Stage bittet ein extrafieser Obermotz um angemessene Aufmerksamkeit. Mit technischen Highlights soll in *Spider* nicht gespart werden: Alle bewegten 3D-Objekte durchliefen einen aufwendigen Motion Capturing-Prozeß, der an Dutzenden „Silicon Graphics“-Workstations seine krönende Vollendung erfahren hat. Eine speziell entwickelte Kameraführung (ähnlich der von *Pandemonium!*) stellt dabei sicher, daß Ihr Eure Mech-Tentakel und die Umgebung immer aus dem besten Blickwinkel seht. Was an der geplanten Actionüberdosis aus den ehrenwerten „Boss Game Studios“ dran ist, wird *Spider* im April beweisen müssen. Die frühe Betaversion macht auf jeden Fall schon Appetit auf mehr. *WS*



Die gerenderte 3D-Landschaft von Spider sieht bereits in der frühen Version schon recht vielversprechend aus (PlayStation)

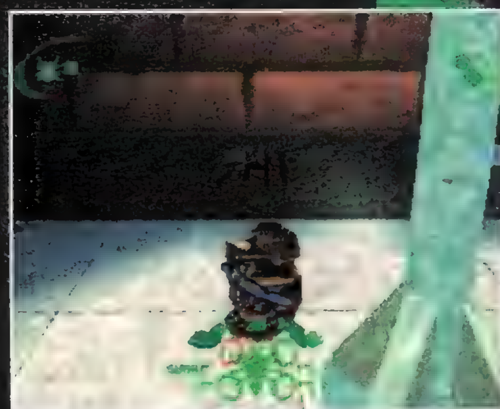


Schon im ersten Level greifen boshafte Tarantel-Kollegen an



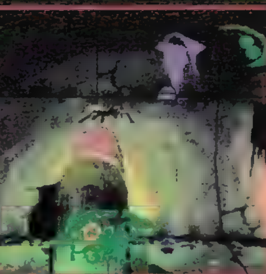


Beinarbeit: Jeder der cybergenetischen Spider-Gegner hat eine weiche Stelle



Unsere Cyber-Spinne kann sich auch an einem hauchdünnen Faden abseilen, damit sie einfacher an die begehrten Extras herankommt

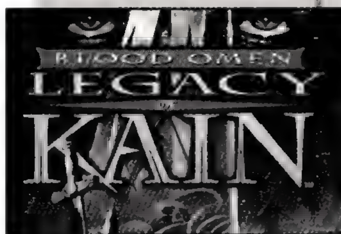




Dank intelligenter Kameraführung ist stets für den notwendigen Überblick gesorgt



PLAYSTATION
SOUL EDGE



PLAYSTATION
LEGACY OF KAIN: BLOOD OMEN



PSX & SATURN
RAGE RACER

Beispiel 1: Sony Playstation
+ Importumbau
+ RGB-Kabel
+ Soul Edge jp
DM 33.- monatlich bei 24 Monaten

Beispiel 2: Sony Playstation
+ Memory Card
+ 2tes Joypad
+ Spiel für 99.90
DM 29.- monatlich bei 24 Monaten

▶ ARJAY-FINANZIERUNG ◀

Effektiver Jahreszins: 13.9% Laufzeit 12 oder 24 Monate. Oben genannte Felder sind **Beispiele**. Es können auch andere Grundgeräte und/oder Software für alle Systeme finanziert werden. Der Mindestbestellwert beträgt DM 500.- Fordern Sie noch heute Ihre Finanzierungsunterlagen an - Unverbind-

ARJAY ONLINE GAMES



INTERNET
Ab sofort sind wir für Sie im Internet erreichbar. Preislisten, News, Screenshots, Orderservice and more.
http://www.arjay-games.de

PLAYSTATION

Grundgerät dt	388.00
Umbau für US/JP-Import-CD´s durch unsere eigene Werkstatt mit Garantie	119.90
Der Umbausatz für Bastler mit deutscher Anleitung	79.90
(Es wird ein RGB-Kabel benötigt)	
Game Buster dt	89.90
Joypad (Sony)	59.90
Joypad NeGcon (Namco)	79.90
Joyboard (ASCII)	119.90
Lenkrad (Mad Catz)	149.90
Memory Card (Sony)	49.90
Memory Card (8MEG)	79.90
Memory Card (24MEG!!)	119.90
RGB-Scart-Kabel	39.90
A.IV Evolution Global dt	89.90
Area 51 dt	89.90
Baphomets Fluch dt	89.90
Bedlam dt	89.90

PLAYSTATION

Rebel Assault II us	109.90
Re-Loaded dt	89.90
Resident Evil dt	89.90
Robotron X dt	89.90
Sampras Tennis dt	89.90
Sim City 2000 dt	89.90
Soviet Strike dt	89.90
Soul Edge jp	144.90
Spot g.t. Hollywood dt	89.90
Spot g.t. Hollywood us	*84.90
Star Gladiator dt	89.90
Star Gladiator us	*84.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tekken II dt	104.90
Tobal No. 1 dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Victory Boxing dt	89.90
Warhammer dt	89.90
Wipe Out 2097 dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

NINTENDO 64

Grundgerät jp RGB-60Hz inkl. Mario 64 us, Schachterweiterung, RGB-Umbau, ColorBooster, Joypad, Spannungswandler & RGB-Scart-Kabel

SUPER NES

Donkey Kong III	134.90
Lost Vikings II dt	109.90
Lufia II dt	114.90
Terranigma dt	119.90
Umbau 50/60Hz	79.90

ALLGEMEINES

Preise mit einem * sind Angebote und-oder Restposten und gelten nur solange der Vorrat reicht. Für alle hier genannten Systeme haben wir natürlich weitere Artikel, sowohl PAL, als auch neue Importe aus den

ARJAY GET YOUR GAMES 0221·121067



NINTENDO 64
MARIO KART 64



SATURN
MANX TT SUPER BIKE



PLAYSTATION
DESTRUCTION DERBY II

PLAYSTATION

Black Dawn dt	89.90
Blam! Machinehead dt	79.90
Blast Chamber dt	99.90
Bust A Move 2 dt	79.90
Chronicles o.t. Sword dt	89.90
Command&Conquer dt	99.90
Contra: Legacy War us	99.90
Crash Bandicoot dt	109.90
DF us	99.90
Darkstalkers dt	89.90
Destruction Derby II dt	99.90
Die Hard Trilogy dt	89.90
Disruptor dt	99.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Final Match Tennis dt	89.90
Formula 1 dt	99.90
Gun (Predator)	79.90
Hardcore 4x4 dt	89.90
Killing Zone dt	89.90
Legacy of Kain dt	89.90
Myst dt	89.90
Namco Museum Vol.3 dt	89.90
NBA in the Zone 2 dt	99.90
NBA Jam Extreme dt	89.90
NBA Live 97 dt	89.90
NHL-Faceoff 97 dt	99.90
NHL-Hockey 97 dt	89.90
Pandemonium dt	89.90
PGA Tour Golf 97 dt	89.90
Power Play Hockey dt	84.90
Project Overkill dt	99.90
Project X2 dt	89.90
Rage Racer jp	149.90

SATURN

Grundgerät dt	399.00
Game Buster	89.90
Adapter für Import CD´s	59.90
Joypad (Sega)	44.90
Lenkrad (Sega)	129.90
Andretti Racing dt	99.90
Area 51 dt	89.90
Bug Too us	99.90
Command & Conquer pal	99.90
Crusader no Remorse dt	99.90
Dark Savior dt (Jan.)	89.90
Darkstalker dt	89.90
Daytona CCE dt	109.90
Dragonheart dt	99.90
FIFA-Soccer 97 dt	89.90
Fighting Mega Mix jp	129.90
Fighting Vipers dt	99.90
Impact Racing dt	89.90
John Madden 97	89.90
Manx TT dt (Ende Jan.)	99.90
Night Warriors dt	99.90
Nights & Analogstick dt	139.90
NHL-Hockey 97 dt	99.90
Power Play Hockey dt	89.90
Project Overkill dt	99.90
Scorcher dt (Jan.)	89.90
Sega Rally dt	109.90
Streetfighter Alpha II dt	89.90
Tomb Raider dt	89.90
Tunnel B1 dt	99.90
Virtua Cop II dt (ab 18)	99.90
Virtual On dt	89.90
World Wide Soccer dt	99.90
AUCH NEUHEITEN AUS USA & JP	

VERSANDADRESSE

ARJAY GAMES
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Montag - Freitag 10:30 - 18:30

Fon: 0221-12 10 67 /68 /69
Fax: 0221-12 56 76

INTERNETADRESSE

http://www.arjay-games.de

UNSER LADENLOKAL

JUMP 'N' RUN®
Ebertplatz 2 - 50668 Köln
Fon: 0221-12 33 93
Ladenpreise können abweichen

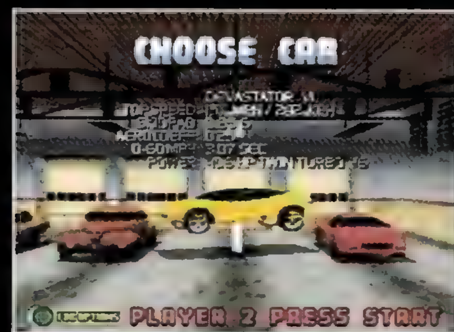
Wir versenden alle Spiele in der Sicherheitsbox per NN zzgl. DM 9.90 Versandkosten. Ab einem Bestellwert (nur Software) von DM 300.- senden wir versandkostenfrei. Annahmeverweigerern, der von uns gelieferten Waren, berechnen wir die uns entstandenen Lieferkosten mit DM 20.- Unser Recht auf Erfüllung des Kaufvertrages bleibt hiervon unberührt.
Händleranfragen erwünscht.

Druckfehler, Irrtümer, Preisänderungen und Lieferung vorbehalten. Wir haften nicht für Kompatibilitätsprobleme der einzelnen Systeme und/oder Landesversionen. Unfreie Sendungen werden nicht angenommen. Der Umtausch wegen nicht gefallen ist generell ausgeschlossen. Defekte Ware wird nach unserem Ermessen von uns repariert oder ersetzt.

Gestaltung: WATCH-Promotion 0221-123342

Vor fast genau zwei Jahren stellte Nintendo of America das Automaten-Rennspiel Cruis'n USA als Top-Produkt für sein neues N64-Flaggschiff vor. Wie es um die versprochene 1:1-Umsetzung steht, erfahrt Ihr in diesem Bericht.





In der Garage stehen acht Superflitzer bereit

Während sich alle japanischen Nintendo-64-Besitzer bereits mit *Mario Kart 64* vergnügen, müssen alle Amerikaner vorerst mit der N64-Konvertierung von *Cruis'n USA* vorlieb nehmen. Es gibt insgesamt neun unterschiedliche Landschaftskurse, die Euch kreuz und quer durch ganz Amerika führen. Bevor ihr auf dem hitzigen Asphalt losbrettern dürft, müßt Ihr Euch für eine von acht PS-Karossen entscheiden. Die Palette der Fahrzeuge reicht hierbei von einem ultraschnellen Ferrari bis zum auffriesierten Oldtimer. Mit einem kleinen Trick lassen sich wie beim Automatenvorbild drei zusätzliche Flitzer (Schulbus, Jeep und Police-Car) anwählen. Schaltfaule Raser tippen nach der Fahrzeugwahl kurzerhand auf Automatikbetrieb, der eher sportliche Typ knüppelt die Gänge selbst ins Getriebe. Gesteuert werden die Wägelchen mit dem Analog-Joystick. Jede der neun Highway-Routen ist unterteilt in drei Schwierigkeitsgrade (Easy, Medium und Expert). Während des Rennens dürft Ihr jederzeit zwischen drei verschiedenen Sichtperspektiven umschalten. Das Ziel besteht darin, ähnlich dem *Out Run*-"Checkpoint"-System, jeden Streckenabschnitt in einer vorgegebenen Zeit zu durchfahren. Hört sich zuerst einfach an, doch dichter Gegenverkehr, unübersichtliche Kurven und fiese Hindernisse wie z.B. Baustellenschilder machen Euch diese Aufgabe nicht gerade leicht. Im Zweispielermodus wird der Bildschirm horizontal gesplittet. Leider kommt das Fahrfeeling insgesamt nicht so gut rüber wie beim Spielhallenoriginal. Auch vom Grafikaufbau scheint die Heimversion dem Münzschlucker maßlos unterlegen zu sein. Wie bei Segas *Daytona USA CCE* sieht man deutlich, wie die Landschaftsdetails im Hintergrund langsam Gestalt annehmen. Habt Ihr eine Strecke als Sieger gemeistert, dürft Ihr den Spielstand auf dem externen Memory-Pack abspeichern. *ws*





Oben: Mit Vollgas flitzen wir durch einen Bilderbuchwald. Rechts seht Ihr alle US-Strecken auf einen Blick.

Gerangel um die Pole Position: Mit den Kontrahenten liefert Ihr Euch ständig heiße Kurvenduelle



Obligatorisch: Kein Rennspiel ohne Tunnelpassage. Im Zweispieler-Modus splittet sich der Bildschirm.



Spektakuläre Karambolagen stehen auf der Tagesordnung



Breitspurige Highways laden zum vergnüglichen Rasen ein



WAS SOLL MAN ZU DIESEM SPIEL NOCH SAGEN? VIELLEICHT, DASS ES JETZT AUCH FÜR PLAYSTATION UND SATURN ERHÄLTLICH IST.





Westwood

HOTLINE 040/39 11 13 · INTERNET www.vie.co.uk/vie

PlayStation-Version enthält alle Tiberiumkonflikt-Levels, alle Mission-CD: Der-Ausnahmezustand-Levels und zusätzliche PSX-Levels

COMMAND & CONQUER

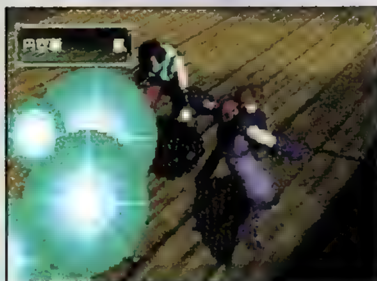
TEIL 1: DER TIBERIUMKONFLIKT

Riglordsaga 2

In Japan ist der 2. Teil des Strategie-RPGs Riglordsaga erschienen. Auch diesmal basiert die Grafik komplett auf Polygonen.



Spektakuläre Angriffsmethoden sind an der Tagesordnung



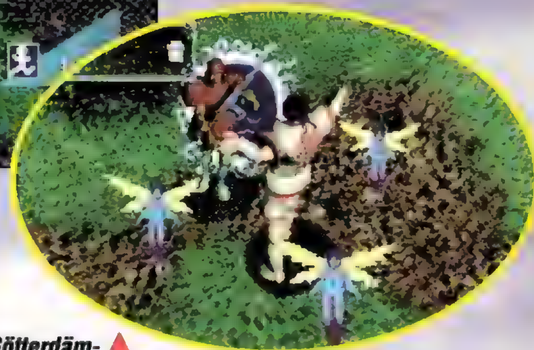
Special Moves gehören zu den grafischen Höhepunkten



Die Reichweite der Waffen wird als Raster angezeigt



In Städten gibt es Geschäfte und reichlich Infos



Götterdämmerung: da hat der Gegner nix zu lachen.



Höhenunterschiede wirken sich auf die Angriffskraft aus

Das Erfolgsgespann Sega-Microcabin brachte Anfang November mit dem zweiten Teil des Strategie-Rollenspiels *Riglordsaga*, bei uns besser bekannt unter dem Titel *Mystaria*, heraus. Auf den ersten Blick hat sich optisch und vom Spielsystem her eigentlich nichts verändert. Doch wenn man sich die Details genau anschaut, merkt man, daß die Entwickler einige Verbesserungen bezüglich der Steuerung und der taktischen Möglichkeiten im Kampfmodus gemacht haben. So erscheint beispielsweise im Kampfmodus zuerst ein Auswahlmenü, wenn man eine Figur anklickt. Damit bleiben dem Spieler einige unnötige Schritte bei der Menübedienung erspart, die bei Einsteigern dieses Genres sogar für etwas Verwirrung sorgen könnten. In Teil 1 wurden nämlich statt eines Menüs gleich die Bewegungsfelder angezeigt, wenn man die Figur angewählt hatte. Wenn man "aus dem Stand" einen Angriff starten wollte, mußte der automatisch eingeleitete Schritt "Figur Bewegen" rückgängig gemacht, und ein Menüfenster extra aufgerufen werden. Laut Microcabin sollen bei der Modifizierung dieses "trivialen" Problems an die 10 verschiedenen Lösungsmöglichkeiten in Erwägung gezogen und sogar getestet worden sein. Man gibt sich eben doch Mühe. Für ausgefuchste Taktiker wurden zudem noch zusätzliche Parameter an der Geländebeschaffenheit in den einzelnen Stages definiert. Wenn ein Angreifer wie z.B. ein Bogenschütze auf einem Hügel steht, verstärkt sich nun die Schlagkraft deutlich. Zauberer erlernen zudem Sprüche, durch die sie die Bodenbeschaffenheit schlagartig verändern, sprich Berge versetzen können. Damit vervielfältigt sich die Auswahl der strategischen Möglichkeiten Zu guter letzt hat man sich vorgenommen, die Welt, in der *Riglordsaga 2* spielt, um ein Vielfaches zu vergrößern. Schließlich existierte beim Vorgänger mehr oder weniger nur eine einzige Insel, was für heutige Rollenspielverhältnisse einfach zu wenig ist. Da die dazugehörige Story in einer Zeit spielt, die einige Jahrhunderte später als im ersten Teil angesetzt ist, stehen Euch natürlich auch gänzlich neue Kämpfer zur Verfügung. Der Held beispielsweise ist diesmal eine "sie" und hört auf den Namen Myu. Sie gehört dem Clan der Drachenkämpfer an. Durch spezielle Magie kann sie sich in einen Drachen verwandeln, was nicht unerhebliche Vorteile bei Gelände mit Hügeln und Schluchten bietet. Als Drache kann Myu nämlich auch fliegen. Zudem vetstärkt sich ihre Verteidigungskraft, so daß sie sich hervorragend für Frontalangriffe eignet. Freunde dieses Spiels werden sich auf eine erweiterte Palette an Special Moves und Zaubersprüchen freuen können, zumal wie beim Vorgänger während des Spiels neue erlernt werden können. Bleibt nur zu hoffen, daß *Riglordsaga 2* für den Euro-Markt umgesetzt wird. Denn Strategie- und Rollenspiele in Deutschland, vor allem aber auf 32 Bit-Systemen, sind nämlich leider immer noch Mangelware... *tet*

Wir geben Ihrer Zukunft ein Zuhause.

LBS
Bausparkasse der Sparkassen



Prämie schon ab 16.
VL vom Boß.

Man läßt sich ja auch sonst nichts entgehen.

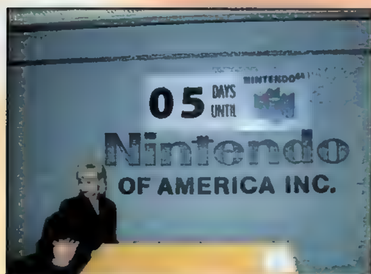
Wer jung ist, hat viele Ideen und Träume. Ein paar Mark extra kommen da gerade recht. Also Bausparprämie direkt ab 16 sichern, vermögenswirksame Leistungen vom Boß kassieren, und ruck, zuck kommt ein schönes Sümmchen zusammen. Vorbeikommen genügt. **LBS und Sparkasse. Unternehmen der Finanzgruppe.**



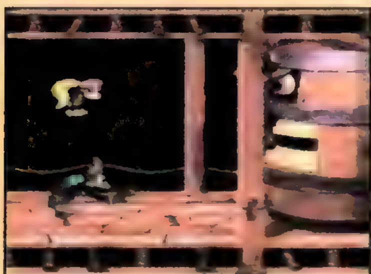
Nintendo-Wettbewerb

Teil 2

Ihr habt sicher schon gespannt auf die nächsten fünf Fragen unseres großen Nintendo-Wettbewerbs gewartet – hier sind sie. Die Regeln hatten wir Euch ja schon in der VG 1/97 erklärt. Viel Spaß beim rätseln.



Frage 6: In den USA verkauft sich das Nintendo 64 im Augenblick besser als in Japan. In einigen Läden sind die Konsolen bis Februar vorbestellt, und an die neuen Spiele wie z.B. Shadows of the Empire kommt man nur mit viel Mühe ran. Gesteuert wird der Großangriff auf den amerikanischen Videospielmarkt von 1200 Mitarbeitern, die sich bei Nintendo of America ihre Brötchen verdienen. Das Hauptquartier von NoA liegt in einem malerischen Städtchen im Nordwesten der USA, Microsoft und andere große Firmen gehören zu den unmittelbaren Nachbarn. In welchem US-Bundesstaat befindet sich die Zentrale von Nintendo of America? Notiert Euch den sechsten Buchstaben des Namens.



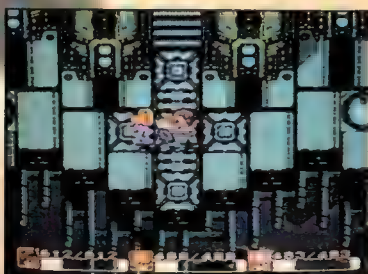
Frage 7: In England entstand 1994 mit *Donkey Kong Country* eines der meistverkauften SNES-Module. Vor allem die gerenderten Grafiken stellten auf dem Super Nintendo alles bis dahin gezeigte weit in den Schatten, aber auch das Spieldesign begeisterte Jump'n-Run-Fans weltweit. Es folgten zwei brillante Fortsetzungen, und die bis dahin wenig bekannte Software-Firma, die für die DKC-Serie verantwortlich war, gehört inzwischen zu den angesehensten Entwicklern weltweit. Wie heißt die englische Software-Firma, die alle drei Donkey-Kong-Module fürs Super Nintendo entwickelte? Merkt Euch den vierten Buchstaben des Namens.



Frage 8: Eines der ersten SNES-Spiele in Japan und Deutschland war *Super Mario World*, das natürlich von Shigeru Miyamoto entwickelt wurde. Mit 94% Spielspaß gehört es zu der elitären Gruppe von Spielen, die in den 90er-Bereich vorstießen. 1995 folgte mit *Yoshi's Island* ein würdiger Nachfolger, und *Super Mario 64* setzt die Tradition erstklassiger Mario-Jump'n-Runs auch auf dem Nintendo 64 fort. Wer eher die traditionelle 2D-Ansicht bevorzugt, darf sich auf *Yoshi's Island 64* freuen, das im Sommer 97 für Nintendos 64-Bit-Konsole erscheinen soll. Wie lautet die Seriennummer von *Super Mario World*? Sie besteht aus neun Buchstaben, die Seriennummer von *Stunt Race FX* lautet z.B.: SNSP-CQ-NOE. Nehmt den sechsten Buchstaben des Namens.



Frage 9: Seit sechs Jahren gehört der Game Boy zu Nintendos absoluten Bestsellern, alleine in Deutschland konnten ungefähr fünf Millionen Exemplare verkauft werden. Dieses Jahr erfuhr die populäre Minikonsole mit dem Game Boy Pocket einen technishcen Update, der silberne Pocket-Boy ist kleiner, leichter und bietet ein besseres Bild. Für Flugreisen und langweilige Vorlesungen in der Uni gibt es nichts besseres, denn Laptops kosten ein Vermögen und die Akkus halten nur kurze Zeit. In welchem Land wird der Game Boy Pocket hergestellt? Notiert Euch den vierten Buchstaben den Namens.



Frage 10: Obwohl Rollenspiele und Adventures in Deutschland sehr poplär sind, werden nur sehr wenig Spiele dieses Genres bei uns veröffentlicht. Begründet wird dies mit den hohen Kosten, die durch die Übersetzung, Batterie etc. entstehen. Trotzdem hat Nintendo regelmäßig Adventures und Rollenspiele in Deutschland veröffentlicht, man denke nur an Zelda oder Final Fantasy. Ein SNES-Adventure, das allerdings nicht von Nintendo selbst entwickelt wurde, konnte man sogar zu dritt gleichzeitig spielen. Wie heißt die Software-Firma, die dieses Adventure programmierte? Merkt Euch den ersten Buchstaben des Namens. *rz*

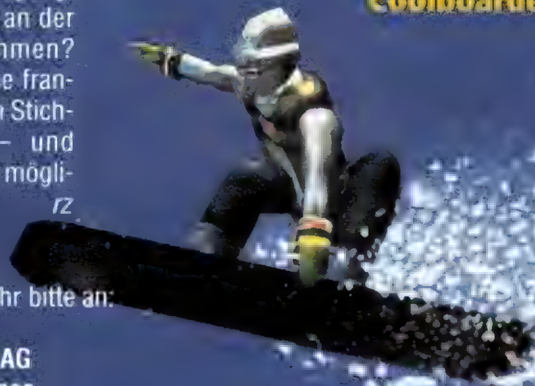
Coolboarders-Wettbewerb

Snowboard zu gewinnen

1. Preis:

Ein Coolboarders Playstation-Powerpack (besteht aus: einem exklusiven Playstation Snowboard, Coolboarders Schneebrille und dem Spiel Coolboarders für PSX)

Wintersport-Freunde aufgepaßt! Besonders jetzt, da der Winter auch hierzulande seine bisherige Zurückhaltung abgelegt hat, können echte Wedel-Fans und Tiefschnee-Fanatiker so richtig aufjubeln. Aber auch wer es sich in der kalten Jahreszeit lieber vor dem heimischen Kamin gemütlich macht und in die Glotze schielt, kann die Snowboard-Faszination zumindestens nachempfinden. Um allen Schneeliebhabern diesen Sport näher zu bringen, veröffentlich Sony Computer Ent. mit *Coolboarders* die erste Snowboard-Simulation und verlost zu diesem Anlaß als ersten Preis ein streng limitiertes Coolboarders Playstation-Powerpack. Dazu gehört ein exklusives Playstation-Snowboard mit coolem Design in Schwarz und dem Playstation-Logo aufgedruckt, eine Coolboarders Schneebrille und natürlich das Spiel. Als 2.-5. Preis stellt Sony jeweils ein Exemplar von *Coolboarders* für die Playstation zur Verfügung. Was müßt Ihr tun, um an der Verlosung teilzunehmen? Schickt uns einfach eine frankierte Postkarte mit dem Stichwort Coolboarders – und schon gehört Ihr zu den möglichen Gewinnern. *rz*



Eure Postkarte schickt Ihr bitte an:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Stichwort "Coolboarders"
Postfach 1304
85531 Haar

Einsendeschluß ist der **28.Februar 1997**

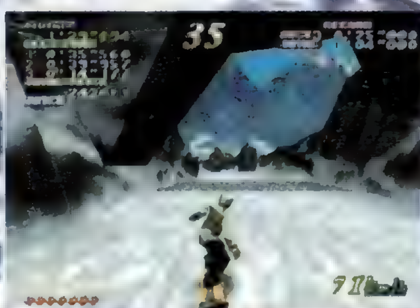
Die Gewinner werden über das Los ermittelt. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.

2.-5. Preis:

Jeweils ein Exemplar des Spiels Coolboarder für PSX.









GAMERS POINT

PSX

Davis Cup Tennis 79,85

PSX

Konsole dt. 389,00
Game Buster 79,85
8 Meg Memory 69,85
24 Meg Memory 99,85
Memory Farbig 44,85
Pad, Mem, Tasche 89,85
Disk Drive 154,85
Cobra Gun (PSX/SAT) 79,85
Ascii Joypad 59,85
Negcon Pad 79,85
RacCon Pad 69,85
Propad SV1100 69,85
Propad SV1102 49,85
Arcade Board 89,85
Super Pad SV1103 39,85
Infrarot Pad (2st) 79,85
Joypad Verlängerung 19,85
Analog Joystick 109,85
Flight Force Pro 109,85
HF-Antennenkabel 44,85
Linkkabel 44,85
RGB-Kabel 39,85
Mad Catz Lenkrad 149,85
Mouse 54,85
PSX-Tasche 19,85
A-Train 94,85
Adv. Lomax Lemmings 89,85
Aeon Flux 94,85
Area 51 94,85
Agile Warrior 49,85
Alien Trilogy 84,85
Allied General 109,85
Ayrton Senna Kart 99,85
Baphomets Fluch 89,85
Batman Forever Coin Up 89,85
Battle Arena ToShinDen 49,85
Bedlam 89,85
Beyond the Beyond 89,85
Black Dawn 89,85
Blam!Mashinehead 89,85
Blast Chamber 99,85
Blazing Dragons 89,85
Bogey Dead 6 79,85
Breakpoint Tennis *
Bubble Bobble 79,85
Burning Road 89,85
Bust-a-Move 2 79,85
Chronicles o.t. Sword 89,85
Command & Conquer 104,85
Crash Bandicoot 109,85
Criticom 49,85
Crow-City of Angles 89,85
Crusader - No Remorse *
Darkstalkers 79,85

Defcon 5 49,85
Descent 74,85
Destruction Derby 2 *
Die Hard Trilogy 89,85
Discworld 2 89,85
Disruptor 89,85
Dragonheart-Fire&Steel 89,85
Earthworm Jim 2 79,85
Exhumed 89,85
Extreme Games 2 89,85
Fifa Soccer 97 89,85
Floating Runner 79,85
Formel 1 109,85
Grid Runner 89,85
Hardcore 4x4 89,85
Hexen 89,85
Hi-Octane 49,85
Hyper Form. Soccer 59,85
International MotoX 89,85
In the Zone 2 99,85
Jet Moto *
J.M. NFL Football 97 89,85
Jumping Flash 49,85
King of Bowling 49,85
Kings Fild 2 99,85
Legacy of Kain 89,85
Lost Vikings 2 89,85
Magic-The Gathering 89,85
Metal Jacket 49,85
Micro Mashines 3 89,85
MLB Pennant Race 89,85

Myst kompl. DT 89,85
Namco Museum 3 89,85
Nascar Racing 89,85
NBA Hangtime 94,85
NBA Jam Extreme 89,85
NBA Live 97 89,85
NFL Quart. Club 97 89,85
NHL Hockey 97 89,85
NHL Power P. Hockey 79,85
Night Striker 49,85
Off World Interc. 49,85
Onside Soccer 89,85
Overblood *
Pandemonium 89,85
Parodius Deluxe 69,85
Philosoma 49,85
Pitball 89,85
Poed 89,85
Power Move Pro Wrestling *
Primal Rage 49,85
Prime Goal E.C. 89,85
Project Overkill 89,85
Project X2 89,85
Re-Loadet 89,85
Rebel Assault 2 89,85
Resident Evil 84,85

PSX

Revolution X 49,85
Ridge Racer 3 *
Robo Pit 79,85
Romance Kingdom 99,85
Sampras E. Tennis 99,85
Samurai Showd. 3 89,85
Shadow Struggle *
Shockw. Assault 49,85
Sidewinder 79,85
Silverload *
Sim City 2000 89,85
Smash C. Tennis 89,85
Soul Edge *
Soviet Strike 89,85
Space Griffon *
Star Gladiator 89,85
Starfighter 3000 79,85
Steel Harbinger 89,85
Street Fighter A. 59,85
Street Fighter A2 89,85
Street Racer 89,85
Tekken 2 109,85
Tempest X 89,85
Tetris Plus 94,85
The Hive *
Tilt Pinball 79,85
Tobal No. 1 *
Tokyo Highw. Battle *
Tomb Raider 94,85
Total Eclipse 49,85
Transport Tycoon 89,85
Tunnel B1 89,85
Twisted Metal 2 89,85
V-Tennis 89,85
Victory Boxing 89,85
Viewpoint 49,85
Virtual Golf 79,85
Warhammer 89,85
Warwind 74,85
Whizz 79,85
Williams Arc. Hits 54,85
WipEout 2097 99,85
WWF-In House 89,85
X-Com:Terror Deep 89,85
X-Men:Childr. Atom 89,85
Zeitgeist 49,85

N64

Konsole 599,85
Memory Card 39,85
Joypad ver. Farben 74,85
Blast Corps *
Body Harvest *
Cruisn USA *
James Bond-Gold Eye *
[redacted]
Mario Kart 64 *
[redacted]
Pilotwings 64 *
Star Wars-Shadow Empire *
Super Mario 64 *
Wave Racer 64 *

SAT

Konsole 429,85
Import-Adapter 39,85
Memory Card 69,85
6-Spiele-Adapter 79,85
Photo CD 54,85
Video CD-Karte 329,85
Virtua Gun 84,85

SAT

Joypad 44,85
Superpad SV460 44,85
Eclipse Pad SV461 54,85
Eclipse Stick SV462 79,85
Infrarot Pad (2st) 79,85
Joypad-Verlängerung 24,85
RF-Unit (HF-Adapt.) 39,85
RGB-Kabel 39,85
Lenkrad Arcade 119,85
Aera 51 89,85
Afterburner 2 79,85
Alien Trilogy 79,85
Batman Forever 89,85
Batsugun *
B. A. ToShinDen URA 99,85
Bedlam 89,85
Black Fire 79,85
Breakpoint Tennis 89,85
Bug Too 89,85
Casper 89,85
Clockwork Knight 2 69,85
Command & Conquer 104,85
Creature Shock 59,85
Criticom 79,85
Crow-City of Angels 89,85
Crusader-No Remorse *
Darius 79,85
Dark Savior 99,85
Daytona USA Classic 49,85
Daytona USA Ch. Ed. 109,85
Dead Heat 2 99,85
Deadalus 59,85
Death Crimson 99,85
Decathlete 79,85

Dragonheart-Fire&S.I 89,85
Earthworm Jim 2 89,85
Exhumed 89,85
Fatal Fury 3 129,85
Fifa Soccer 97 94,85
Galactic Attack 69,85
Galaxy Fight 99,85
Gebockers 79,85
Gex 79,85
Grid Run 89,85
Guardian Heroes 49,85
Gunbird 79,85
Hardcor 4x4 89,85
Hexen 94,85
Hi Octane 49,85
In the Hunt 79,85
Int. Victory Goal 39,85
Iron & Blood 89,85
Iron Man /XO 89,85
Iron Storm 109,85
J.M. NFL Football 97 89,85
Johnny Bazok. 79,85
Keio 2 89,85
Legacy of Kain *
Loderunner 99,85
Lost Vikings 2 89,85
Magic-Gathering 89,85
Manx TT *
Mr. Bones 89,85
Mystaria-Realms Lore 59,85
NBA Jam Extreme 89,85
NBA Live 97 94,85

SAT

NFL Club 97 89,85
NHL Hockey 97 89,85
NHL PP Hockey 89,85
Night Warriors 99,85
Nights incl. Pad 134,85
Ninku 79,85
Olympic Soccer 69,85
PGA Tour Golf 97 89,85
Project X2 89,85
Re-Loaded 89,85
Return Fire 89,85
Revolution X 69,85
Rise 2:Resurr. 79,85
Road Rash 79,85
Romance Kingdom 109,85
Sea Bass Fishing 89,85
Shinobi X 49,85
Shockwave Assault 49,85
Skeleton Warriors 79,85
Sonic Extreme 89,85
Sonic Wings *
Starfighter 3000 79,85
Steamgear Mash 89,85
Story of Thor 89,85
Street Racer 89,85
Street Fighter Alp. 2 89,85
Striker 96 89,85
Suiko Enbo 59,85
Tempest 2000 89,85
Theme Park 49,85
Three Dirty Dwa. 89,85
Thunderforce 2+3 99,85
Thunderhawk 2 59,85
Tomb Raider 99,85
Valora Valley Golf 59,85
Victory Boxing 49,85
Virtua Cop 2 89,85
Virtua Fighter 39,85
Virtua Fighter Rem. 29,85
Virtua Racing 49,85
Virtual Golf 79,85
W.A. Milit. Comm. 119,85
World H. Perfect 114,85
W.S. Baseb. 2 89,85
W.W. Soccer 97 89,85
WWF:House 89,85
WWF:Mania 69,85
X-Men 49,85

- auf ca. 300qm Videospiele -
- und Arcade Geräte -
- z.B. Sega Touring Car Ch. -
vorbeikommen & erleben -

- Gamers Point -
- Videospiele & Multimedia
... wo sonst !

- Preislisten für die Systeme gegen Rückporto -
- Bei jeder Bestellung, liegen die aktuellen Verkaufscharts bei -
- * = auf Anfrage - ab 3 Spielen Portofrei - ca. 1000 gebr. Games, auch ältere Titel -
- Fragt nach unseren aktuellsten Games - Bestellungen werden am selben Tag versendet -
- Bei Annahmeverweigerung berechnen wir 50,- DM - Umbauten, kein Problem -
- Unfreie Warensendungen werden nicht angenommen - Ladenpreise können abweichen -
- Druckfehler und Irrtümer vorbehalten -

Sie möchten auch einen "GAMERS POINT" eröffnen?
Dann setzen Sie sich mit uns in Verbindung. Ansprechpartner: Tropf, Oliver



Fax Bestellungen: 0721 - 374 185

Kriegsstr. 27-29, 76133 Karlsruhe

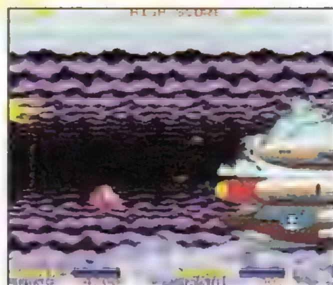
0721 - 339 44 0721 - 339 45



Auch im neuem Jahr reißt die Spieleflut für Sonys Wunderkonsole nicht ab. An vorderster Stelle stehen zunächst Fortsetzungen und Updates auf dem Veröffentlichungsplan.

Namco Museum Vol. 4

Zum vierten und vorletzten Male hat Namco fünf Automatenklassiker aus seinem Oldie-Repertoire herausgekramt und originalgetreu für die Playstation umgesetzt. Hinter dem ersten Titel *Genpei* steckt ein bizarres Säbelabenteuer, in dem Ihr Euch als maskierter Ninja-Held durch verrückte Japano-Szenarien kämpft. Das knallbunte Klamauk-Shoot'em-Up *Ordyne* flimmerte bereits in einer PC-Engine-Fassung über die heimischen Bildschirme. Als wagemutiger Pilot durchfliegt Ihr fantasievolle Comic-Landschaften, die mit niedlichen Spriteformationen und lustigen Extras ausstaffiert sind. Natürlich darf auch in der neuesten Spiele-Sammlung Namcos hauseigenes Kult-Maskottchen nicht fehlen. Mit *Pac Land* bestreitet der nimmersatte Pillenfresser sein erstes Jump'n'Run-Abenteuer. Unser Kultstar hüpft durch kunterbunte Cartoon-Szenarien, frißt gelegentlich eine Power-Pille, um sich damit gewohnheitsgemäß auf Gespensterjagd zu begeben. Harte Balleraction erwartet Euch in dem Panzerspiel *Assault*. Aus der Draufsicht gezeigt, entzückt das neuzeitliche Shooter-Spektakel mit stufenlosen Rotations- und Zoomeffekten. Zu guter letzt wäre da noch das Action-Adventure *The Return of Ishtar*, das am besten als ein prähistorisches Gauntlet beschrieben werden kann. Bis Vol. 4 in Deutschland veröffentlicht wird, werden noch einige Monate in Land ziehen, da zuerst Teil 3 an der Reihe ist.





Zwei Namco-Klassiker neueren Datums: Oben seht Ihr das Shoot'em-Up Ordyne und links das Panzer-Actionspiel Assault



Oben: Hierzulande weniger bekannt dürfte das Samurai-Scharmützel Genpei sein. Pac Land hingegen war auch in unseren Spielhallen und auf diversen Heimspielsystemen anzutreffen.



Interplays Virtual Pool bietet tonnenweise Spieleoptionen und eine stufenlos justierbare Kameraposition



Virtual Pool

Wer zu Hause keinen Platz für einen Billard-Tisch hat, kann mit Interplays *Virtual Pool* den beliebten Kneipensport auf den heimischen Bildschirm holen. Wie beim echten Billard sind eiserne Nerven, beinharte Konzentration und viel Fingerspitzengefühl nötig, um die farbigen Digital-Kugeln in die richtigen Taschen zu versenken. Den Blickwinkel bestimmt Ihr selbst: Erlaubt ist stufenloses Zoomen, Kippen, Drehen – im Prinzip sind kaum Grenzen gesetzt. Im Gegensatz zu allen bisherigen Billard-Simulationen soll mit *Virtua Pool* eine neue Ära eingeläutet werden. Mehr dazu werden wir im März wissen.

NHL Faceoff '97

Nachdem EAs *NHL Hockey '97* bereits sein weniger erfolgreiches Eisdebüt hinter sich gebracht hat, kontert Sony mit dem Nachfolger von *NHL Faceoff*. Wie in Updates üblich, wurde die Spielerdatenbank und der Statistikteil auf den neuesten Stand der laufenden Saison gebracht. Vor Spielbeginn stehen die typischen Spielmodi „Exhibition“, „Playoffs“, „Season“ und „Multi-Player“ zur Auswahl. Insgesamt sind wieder 26 NHL-Teams mit von der Partie. Zu den herausragendsten Neuerungen von *NFL Faceoff '97* gehört sicherlich der Acht-Spieler-Modus, der allerdings erst mit zwei Multi-Tap-Adaptern (!) voll genutzt werden kann. Die verschiedenen Kameraperspektiven wurden ebenfalls vom Vorgänger übernommen. Im Gegensatz zur EA-Konkurrenz flitzen die Spieler auch weiterhin als zoomende Pixel-Sprites über die Eisfläche. Auf texturenverzierte Polygone müssen wir uns aber wahrscheinlich noch bis zum 98er-Update gedulden. (Importversion: MARO Tel.: 0711-22 14 22) *ws*



Grafisch bietet das 97er-Update von NHL Faceoff nichts Neues



Sega vermag das berüchtigte Nachweihnachtsloch mit einigen vielversprechenden Titeln auszufüllen. Gleich drei Strategie- bzw. Rollenspiele sind in Japan erschienen.

Fighters Megamix

Am 21. Dezember erschien in Japan ein Spiel für den ultimativen Beat'em Up.Freak. In *Fighters Megamix* treten 32 Kämpfer aus den beiden Spielen *Virtua Fighter 2* und *Fighting Vipers* in einem Turnier gegeneinander an. Auf jeder Seite stehen jeweils 11 der bekannten Charaktere zum Anwählen bereit. Die restlichen 10 Mitstreiter sind versteckte Charaktere aus den besagten Spielen. Für dieses Megamix wurde das Spielsystem von *Fighting Vipers* angewendet, doch im Optionsmenü läßt sich auch der *VF 2*-Modus anwählen. Die Besonderheit dabei ist, daß einige Moves von den *VF-2*-Chartakteren aus dem Automaten *Virtua Fighter 3* übernommen wurden. Dies gilt ebenfalls im Mehrspieler-, Survival- oder dem Team Battle-Modus.



Natürlich sind auch die versteckten Viping-Kämpfer dabei



Duell des Jahrhunderts: Pai Chang (Virtua Fighter 2) vs Honey (Fighting Vipers)

Shining the Holy Ark



Shining the Holy Ark: Das gesamte Spiel durchlebt ihr in der Ich-Perspektive. Bei Kämpfen treten eure Kumpels vor euch, wenn sie an die Reihe kommen.

Der Nachfolger von *Shining Wisdom* ist diesmal ein 3D-Dungeon-Rollenspiel. Auf einer Gesamt-Map aus der Vogelperspektive bewegt Ihr Eure dreiköpfige Truppe zwischen fixierte Ortschaften. Betretet Ihr die jeweilige Stage, schaltet die Ansicht in die dritte Dimension. Die Grafik basiert dabei völlig auf Polygonen. Ähnlich wie in der *Wizardry*-Serie arbeitet Ihr Euch per Richtungstaste nach vorne. Da das Ganze in der Ich-Perspektive gehalten ist, werden Eure Moves nicht gezeigt, die Eurer beiden Kumpanen sehr wohl. Sie treten bei Angriffen nach vorne und verkloppen sie vor Euren Augen. Auch die Städte zählen als Stage und werden somit ebenfalls in der 3D-Perspektive angezeigt.



Auch Städte zeigen sich von ihrer besten 3D-Seite

Terra Fantastica

Ein Strategiespiel der ganz besonderen Art ist am 27.Dezember erschienen. *Terra Fantastica* mutet nicht wie sonst wie ein typisch japanisches Spiel an. Der Grafikstil erinnert eher an europäisch orientierte Rollenspiele wie *Ultima*. Als getreuer Untertan des noch minderjährigen Königs Alexis begebt Ihr Euch auf eine Reise, auf der Ihr das Land und später den gesamten Kontinent nach und nach von den Klauen einer dämonischen Armee aus Monstern und Untoten befreien müßt. Die Kämpfe werden etappenweise in abgeschlossenen Szenarien ausgetragen und laufen im Schlagabtausch-Verfahren. Der eigentliche Kampf findet, nachdem Ihr die Truppen plaziert habt, in einem gesonderten Kampfbildschirm statt, in dem sich je eine Freund- und Feindeinheit gegenüberstehen. Dabei verfügen die einzelnen Charaktere über eine kleine Einheit bestehend aus mehreren Soldaten. Nach dem Getümmel wird Bilanz gezogen und anhand von Zwischensequenzen die Story weitererzählt.



Für Strategie-Puristen: Terra Fantastica spielt in einer mittelalterlichen europäischen Welt

Langrisser III

Der lang erwartete Nachfolger der in Japan populären *Langrisser* (*Longraiser*)-Serie ist endlich da. Kenner dieses Fantasy-Schinkens werden sich nicht sonderlich schwer tun, sich in diesem Strategiespiel zurechtzufinden. Lediglich der Kampfbildschirm wurde modifiziert und präsentiert sich nun im 3D-Polgon-Gewand. *tet*





Die neueste Version von Langrisser (Long Raiser)

SPIELREGELN

SO WERTEN WIR

Es ist nicht einfach, ein Spiel möglichst präzise, objektiv und gleichzeitig sachlich zu bewerten. Unsere Testkriterien sind aber erprobte Werkzeuge.



Dirk

In der Silvester-Nacht haben ihm böse Buben in Berlin die Scheiben seines Autos zerschlagen



Michael

Wühlt sich gerade durch diverse Umzugskisten auf der Suche nach seinem N64 nebst Mariokart



Ralph

Sein Karate-Trainer hält ihn für das größte Kampfsport-Talent seit Charlie Brown

System: Game Boy
Spieletyp: Action-Shoot'em-Up
Hersteller: Konami
Megabit: 1
Testversion: Konami
Spieler: 1
Features: Continue, Paßwörter
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 9
Preis: ca. 70 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12

Musik:	80%
Soundeffekt:	75%
Grafik:	81%

Spielspaß 90%

Ganz oben findet Ihr die Beschreibung des Spieletyps sowie technische Daten. Danach folgt die Einteilung in Schwierigkeitsgrade: 1-3 ist leicht spielbar, 4-6 mittelschwer, 7-9 sehr schwer. Neu ist unsere Altersempfehlung. Die Wertung setzt sich aus vier Kategorien zusammen, die jeweils von 0% (ganz mies) bis 100% (auf keinen Fall zu steigern) variieren. Eine japanische oder US-Flagge kennzeichnet nicht offiziell erhältliche Importmodule



Spielspaßwertungen von 80% oder mehr belohnen wir mit dem Video-Games-Classic-Prädikat

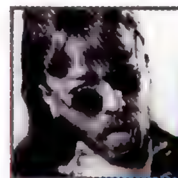






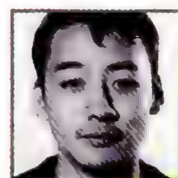
Neu sind die Wertungsgesichter. Wir haben zwar fünf Meinungen, aber nur drei Gesichter – damit's überschaubar bleibt.

Der Verlag und seine Mitarbeiter lehnen gewaltverherrlichende Spiele ab. Eine Zeitlang haben wir deshalb für besonders brutale Spiele keine Spielspaßwertung vergeben. In Zukunft werten wir aber wieder alles, da die Altersempfehlung deutlich genug ist.



Wolfgang

Seine Freundin hat ihm zu Weihnachten einen zweiten Centerspeaker geschenkt



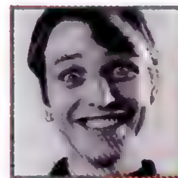
Tet

Tets neuestes Spielzeug aus Japan ist ein 486er PC von der Größe einer Tafel Schokolade.



Robert

Hat von seiner Mutter zu Weihnachten mal wieder Unterwäsche bekommen (Danke schön!).



Jan

Seit Weihnachten ist er absolut Jenga-süchtig, da kann nicht mal Mario 64 mithalten.

Das Kleingedruckte

Um ein Modul möglichst objektiv zu bewerten, genügt es uns keineswegs, wenn "Einzelkämpfer" ihr Modul alleine werten. Wir legen daher großen Wert darauf, daß stets mehrere Crew-Mitglieder an einer Session teilnehmen, so daß jeder Tester zu jedem Spiel seine eigene Meinung hat. Die ist bei der monatlichen Wertungskonferenz gefragt, die immer unmittelbar nach Redaktionsschluß stattfindet. Die Redaktion schottet sich dann von der hektischen Umwelt ab und diskutiert alle Wertungen aus, die Ihr in den Wertungskästen findet. Da natürlich nicht immer alle einer Meinung sind, unterscheiden wir zwischen einem persönlichen Fazit des Autors und der Redaktionswertung. Für die persönliche Meinung steht der Redakteur mit seinem Konterfei. Jeder Test gliedert sich in zwei Teile: Zunächst beschreiben wir wertfrei den Ablauf und die Besonderheiten des Spiels. Es folgt der kursiv gedruckte Meinungskasten des Autors, überschrieben mit seinem persönlichen Fazit (hilfe, na ja, geht so, gut, super). Abschließend findet Ihr bei jedem Test den Wertungskasten. Dort tauchen technische Infos sowie exakte Prozentwertungen auf. Als Wertungskriterien haben wir "Grafik", "Musik", "Soundeffekte" und "Spielspaß" gewählt – je höher die Wertung, desto besser gefällt uns der Titel. Bei Grafik, Musik und Soundeffekten bewerten wir Quantität, Abwechslung, Originalität und technische Ausführung. Dabei berücksichtigen wir die Möglichkeiten der Hardware – logisch, daß ein Game Boy weder Grafik noch Sound eines Super Nintendo zustande bringen kann. Die wichtigste und entscheidende Wertung findet Ihr schließlich unter Spielspaß. Diese Gesamtwertung gibt Aufschluß darüber, ob das Spiel langfristig motiviert, wieviel Abwechslung geboten wird, wie flüssig es überhaupt spielbar ist – mit einem Wort: ob es Spaß macht. Die Spielspaßwertung ist unabhängig von allen anderen Wertungen und berücksichtigt auch nicht die Hardware. Besonders herausragende Spiele werden mit dem VIDEO-GAMES-Classic Prädikat ausgezeichnet, das Ihr ab 80% Spielspaß finden solltet. Die Spielspaßwertung 50% bezeichnet entsprechend einen durchschnittlichen Titel. Neu ist unsere Altersempfehlung. Folgende Stufen sind möglich: Ab 6, 12, 16 und ab 18 Jahren. Die Altersempfehlung ergibt sich ausschließlich durch die Spielhandlung und Spielpräsentation. Sie wird nicht davon beeinflußt, wie schwer ein Modul zu spielen ist oder ob Anleitung und Bildschirmtexte z. B. nur in Englisch vorliegen.

VG-HITPARADE

Media Control Top 10

Super Nintendo

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(2)	Super Mario Kart	SNES
2	(1)	Die Schlümpfe 2	SNES
3	(4)	Donkey Kong Country 2	SNES
4	(3)	Super Mario All Stars	SNES
5	(–)	Pinocchio	SNES
6	(–)	Die Schlümpfe	SNES
7	(6)	Toy Story	SNES
8	(8)	Asterix & Obelix	SNES
9	(9)	Int. Superstar Soc. Del.	SNES
10	(5)	Legend of Zelda	SNES

Sega

Media Control stellt keine Mega-Drive-Hitparaden mehr zur Verfügung

Playstation

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(1)	Formel 1	Playstation
2	(neu)	Tomb Raider	Playstation
3	(8)	Crash Bandicoot	Playstation
4	(3)	Wipeout 2097	Playstation
5	(2)	Tekken 2	Playstation
6	(6)	Tunnel B1	Playstation
7	(neu)	Soviet Strike	Playstation
8	(4)	Resident Evil	Playstation
9	(neu)	Sampras Extr. Tennis	Playstation
10	(5)	Ridge Racer Revolution	Playstation

Saturn

Platz	Vormonat	Titel	System
1	(1)	Tomb Raider	Saturn
2	(neu)	Daytona CCE	Saturn
3	(5)	Sega Worldwide Soccer '97	Saturn
4	(2)	Nights	Saturn
5	(neu)	Fighting Vipers	Saturn
6	(neu)	Command & Conquer	Saturn
7	(9)	Virtua Fighter 2	Saturn
8	(4)	Sega Rally	Saturn
9	(–)	Daytona USA	Saturn
10	(3)	Exhumed	Saturn

Diese Charts ermittelt Media Control durch monatliche Abfrage der Verkaufshits von 380 ausgewählten Spiele-Händlern. Die Zahl in Klammern ist die Vormonats-Plazierung

Die Hits der Redakteure



spielt zur Zeit: Mario Kart 64, N64
hört zur Zeit: Chronotrigger, Soundtrack
Film-Favorit: Dragonheart



spielt zur Zeit: Shadows of the Empire, N64
hört zur Zeit: High School High, Soundtrack
Film-Favorit: Frighteners



spielt zur Zeit: Soul Edge, PSX
hört zur Zeit: Geschrei seines Karatelehrers
Film-Favorit: German Classics von SAT 1



spielt zur Zeit: Tetris Attack, Game Boy
hört zur Zeit: Dead can Dance
Film-Favorit: Rückkehr der Jediritter



spielt zur Zeit: Mario Kart 64, N64
hört zur Zeit: Graeme Revell, Insect Musicians
Film-Favorit: Fargo



spielt zur Zeit: Soul Edge, PSX
hört zur Zeit: From Dusk Til ..., Soundtrack
Film-Favorit: Frighteners



spielt zur Zeit: Soul Edge, Playstation
hört zur Zeit: Riglordsaga 2, Soundtrack
Film-Favorit: Memories

Kinohits des Monats

1. Star Trek - Der erste Contact mit einer heißen Borg
2. Club der Teufelinnen mit Goldie Hawn
3. Der Glöckner von Notre Dame Zeichentrickfilm
4. Versprochen ist versprochen mit Arnie
5. High School High mit Tia Carrere
6. Tödliche Weihnachten mit Geena Davis
7. Dragonheart mit Dennis Quaid
8. Extrem mit Hugh Grant und Gene Hackman
9. Jenseits der Stille mit viel Gefühl
10. Napoleon - Abenteuer auf vier Pfoten

Quelle: VG

VG-Leser Top 10

Platz	Titel	System
1	Tombraider	PSX/Saturn
2	Tekken 2	Playstation
3	Resident Evil	Playstation
4	Formel 1	Playstation
5	Crash Bandicoot	Playstation
6	Destruction Derby 2	Playstation
7	Wipeout 2097	Playstation
8	Soviet Strike	Playstation
9	Exhumed	Saturn
10	Alien Trilogy	PSX/Saturn

Bitte schickt uns Eure persönlichen Hits auf Fax oder Karte! Adresse: Magna Media Verlag, Redaktion VIDEO GAMES, Stichwort "Hits", Postfach 1304, 85531 Haar, Fax: 089/4613 5046

Die zehn besten Tests

Platz	Titel	System	Wertung
1	Super Mario 64	Nintendo 64	96%
2	Wave Race 64	Nintendo 64	90%
3	NBA in the Zone 2	Playstation	87%
4	Madden 97	Saturn	87%
5	Suikoden	Playstation	86%
6	Pilotwings 64	Nintendo 64	86%
7	Dragonforce	Saturn	85%
8	Terranigma	Super NES	85%
9	Dark Savior	Saturn	84%
10	Bug Too	Saturn	84%

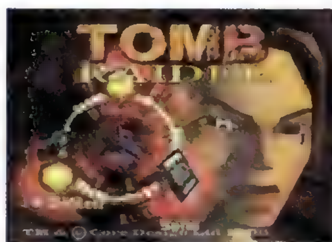
Die Redaktions-Top-Ten ergibt sich aus der Spielspaß-Wertung. Sollten mehrere Spiele gleich gewertet werden, entscheidet die Wertungskonferenz über die Reihenfolge

! Des Rätsels Lösung

In dieser Rubrik melden sich unsere Experten zu Wort, um euch auf den rechten Pfaden durch komplexe Adventure- und RPG-Welten zu begleiten...

Sony Playstation/Sega Saturn

Tomb Raider



Dieter Marchsreiter aus München hat verbisssen durchgehalten und keine Mühen gescheut, um diesen handlichen Weg durch Laras Labyrinth herauszufinden. Eine umfangreichere Darstellung aller Wege und Secrets ist leider aus Platzgründen nicht möglich. Wer dennoch Nachhilfebedarf an einzelnen Stellen verspürt, kann die (völlig überteuerte) Playstation-Hotline 0190578578, bzw. direkt bei Eidos' Helpline unter 05241986020 anrufen.

Nü geht's aber los:

Level 1: Die Höhlen (7 Items, 3 Secrets, 14 Feinde)

Zu einfach, wer hier dennoch schlappmacht, der hat Lara nicht verdient!

Level 2: Die Stadt Vilcabama (11 Items, 3 Secrets, 29 Feinde)

Die meisten sterben hier schwimmend: Erst nach links schwimmen und den Schalter hinter der rechten Säule umlegen. Dann zur hellen Stelle auf der anderen Seite schwimmen und jenen Schalter umlegen. Schnell nach oben, dann wieder tauchen und in den anderen Teil des T-Stücks schwimmen. Dort ist nun die Tür geöffnet. Später erwartet Euch das erste Schiebepuzzle; Ihr könnt diesen Raum auch ohne die morschen Bodenplatten schaffen!

Level 3: Das verlorene Tal (16 Items, 3 Secrets, 12 Feinde)

Laßt Euch im Bach treiben. Nach dem Wasserfall müßt Ihr durch eine Höhle (vor der Sackgasse geht es seitlich hoch). Die Raptoren erledigt Ihr mit links, für den T-Rex gibt es einen (feigen) Trick. Laßt ihn nur brüllen, versteckt Euch dann rechts in einer Nische. Von dort aus nehmt Ihr ihn unter Beschuß, bis er „ausstirbt“. Im hiesigen Tal müßt Ihr drei Zahnräder finden: für zwei Zahnräder müßt Ihr tauchen (Wasserfälle in und neben dem Tempel), das dritte liegt auf der anderen Seite der kaputten Hängebrücke – mit Anlauf rüberspringen. Die Räder setzt Ihr in eine Mechanik ein, die sich an der Quelle des Bächleins vom Anfang befindet – dorthin gelangt Ihr, indem Ihr diagonal über das Gewässer springt. An der Quelle gibt´s auch jede Menge Medikits und Munition. Bevor Ihr die Mechanik anschaltet (sie leitet das Wasser um), solltet Ihr den Gang noch trocken erkunden. Dabei findet Ihr u.a. ein Skelett mit Schrotflinte. Der Ausgang aus dem Level ist unter dem großen Wasserfall.





Wie immer um diese Jahreszeit hagelt es Neuerscheinungen, weshalb die Qual der Wahl, welche Tips auf das nächste Heft verschoben werden, mal wieder ziemlich gewaltig ist. In Ausgabe 3/97 fangen wir dann bereits mit den ersten N-64-Tips an, was die Sache mit der Auswahl auch nicht gerade einfacher macht. See 'ya...

Wie Geht's?

Wer die folgenden "Teilnahmebedingungen" beachtet, erspart uns unnötige Arbeit:

1. **Karten und Zeichnungen** bitte nur auf **weißem Papier** (weder kariert noch liniert) einschicken.

2. Gebt bei allen **Einsendungen aus dem Inland** Eure **Bankverbindung** (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl) an, damit Ihr Euer Honorar ohne Umwege und lange Wartezeiten bekommt. Bei Wohnsitz außerhalb Deutschlands wird Euch sowieso ein Verrechnungsscheck per Post zugesandt.

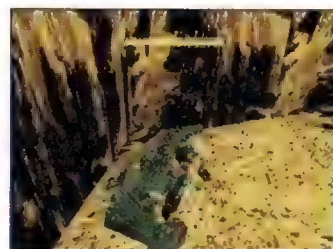
3. Wenn Ihr einen PC habt, schickt uns umfangreiche Tips bitte auf Diskette (möglichst im Word- oder ASCII-Format), ansonsten könnt Ihr sie auch faxen.

4. Macht Euch nicht die Mühe, aus älteren Ausgaben der *VIDEO GAMES* oder Konkurrenzblättern abzuschreiben. Derartige Tip-Zusammenfassungen verziehen sich ohne Umweg in den Papiercontainer. **Schreibt bitte auch immer dazu, mit welcher Version eines Spiels die Tips ausprobiert bzw. erspielt worden sind, um unnötige Mißverständnisse zu vermeiden.**

5. Tips und Lösungshilfen zu *Zelda*-, *Mario*- und *Sonic*-Spielen sind definitiv „out“, die brauchen wir nicht mehr. Auch in Sachen *DKC1 und 2*, *Tekken 1+2* oder *Toshinden 1+2* sind wir bestens eingedeckt.

6. Die Belohnung:für abgedruckte Tips winken nach wie vor **40 bis 500 Mark!**

Unsere Adresse:
Magna Media Verlag AG
Redaktion VIDEO GAMES
Rubrik: Tips & Tricks
Hans-Pinsel-Straße 2
85540 Haar bei München



Level 4: Das Grab von Qualopec (7 Items, 3 Secrets, 7 Feinde)

Im Raum nach dem Eingangstunnel wartet auf der anderen Seite ein riesiger Stein auf Lara – schnell umdrehen und ausweichen! Hinter der rechten Tür befinden sich drei Gänge. In jedem von ihnen müßt Ihr den Schalter für die Tür links vom Eingang betätigen. Hier warten die ersten tödlichen Spikes auf Euch (Vorsicht beim Springen!). In der Kammer mit dem ersten Stück des Scion solltet Ihr Euch vor dem Schatz den Ritter links vom Schatz vornehmen – so erledigt Ihr ihn ohne Kampf. Dann müßt Ihr schwimmen. Den Kerl, der Euch danach unter Beschuß nimmt, erledigt Ihr auf Distanz.

Level 5: St. Francis Folly (18 Items, 4 Secrets, 21 Feinde)

Sofort auf die Anhöhe links springen und die Raubtiere erledigen. Den Block rechts neben den Säulen schiebt Ihr zuerst auf das vordere Omega (erste Tür unten offen), dann auf das hintere Zeichen (Tür oben offen) und positioniert ihn schließlich gegenüber der kleinen Säule. Hochspringen bis zur Tür und nach der Rutsche auf jeden Fall speichern. Dann beginnt die Kletterpartie des Grauens, die Euch zu vier Schaltern samt Türen führt. Übt springen und arbeitet Euch Schlüssel in einem Atemzug.

THOR: Ohne gutes Timing werdet Ihr „geblitzt"; dahinter stellt Ihr Euch unter den Hammerkopf. Schnell loslaufen, wenn es knarzt. Laßt Euch nicht von den Blöcken erschlagen und benutzt diese auf dem Weg zu Schlüssel vier.

Jetzt (lebend!) in die Tiefe. Den Kerl hier könnt Ihr erst viel später erledigen. Verschwendet für ihn nur Pistolenmunition.

Level 6: Das Kolosseum (14 Items, 3 Secrets, 25 Feinde)

Merke: Krokodile erledigt man (meist) vom Ufer aus, Löwen und Affen können kaum



Die Affen sehen gefährlicher aus als sie sind.
In Gruben seid Ihr sicher vor ihnen.

langsam durch alle Stockwerke. Erst wenn alle Switches umgelegt sind, solltet Ihr wieder speichern, denn die Räume hinter den Türen sind schwer genug. Die Reihenfolge ist egal, daher fangen wir alphabetisch an. Hinter jedem Raum solltet Ihr speichern.

ATLUS: Hier wartet ein Gorilla. Holt hinter dem Gitter das Medikit aus der Grube, lauft dann den Gang hoch. Macht eine Blitzdrehung, wenn der Stein losrollt und lauft in eine der Grubenecken. Holt dann den Schlüssel links neben dem Aufgang.

DAMOCLES: Ein Medikit liegt über dem Eingang, der Weg zum Schlüssel ist gefahrlos. Darüber liegen weitere Goodies. Auf dem Weg zurück gehen, nicht rennen, und auf die Schatten der Schwerter achten.

NEPTUNE: Tauchen und sofort zum Schalter schwimmen, erst dann könnt Ihr wieder hoch. Mutige holen den klettern und springen nicht in Gruben. Das tempelartige Gebäude klettert Ihr links hoch; rechts gelangt man in eine Höhle. Dort ist (links neben der Krokogrube) Hangeln angesagt; im Kolosseumgebäude müßt Ihr ein Zeit-Puzzle lösen. Dann kommt Ihr in eine Stachelgrube: hier hochklettern und zum Gebäude springen. Dort springt Ihr zur Mitte, wo sich ein Schalter hinter einem scheinbaren Block versteckt. Danach geht Ihr zu den Türen gegenüber. Jeder Schalter öffnet den nächsten Eckraum. Hier wartet u.a. eine Steinkugel auf Euch. Im nächsten Eckraum müßt Ihr springen, ohne Euch zu drehen, um rechtzeitig die Tür über Euch zu erreichen. Auf dem Vorsprung daneben befindet sich

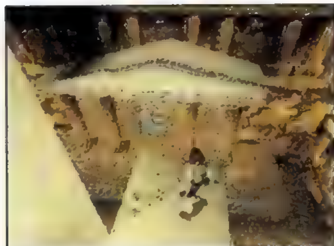


eine wichtige Waffe: Endlich habt Ihr Eure Magnums (falls Ihr nicht vorher bereits gecheatet habt). Noch ein Eckraum mit verschiebbarem Block, dann besitzt Ihr den Schlüssel, der im Raum im Kolosseum (mit den Betten) eingesetzt wird. Danach heißt es schwimmen!

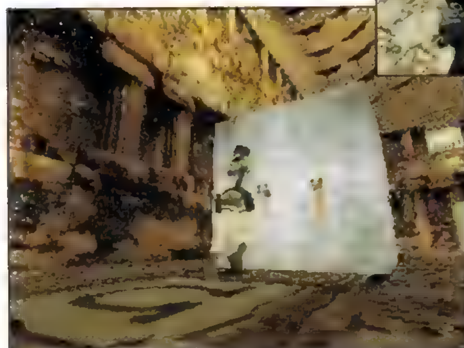
Level 7: Der Palast des Midas (21 Items, 3 Secrets, 42 Feinde)

Hier geht es über eine Treppe zu einem Raum mit Säulen und vielen Türen. Im Gebäude vor Euch befinden sich fünf Schalter. Erst stellt Ihr „unten, oben, oben, oben, oben" ein. Jetzt in den Raum mit den Flammensäulen, dort hüpft Ihr schnell nach hinten. Auf einer Säulenseite bleiben und zur Not ins Wasser springen, wenn Ihr Feuer gefangen habt. Nehmt den Bleibarren und schwimmt zurück. Jetzt stellt Ihr die fünf Schalter auf „oben, oben, unten, unten, oben". Hinter dieser Tür wartet ein Raum mit hohen Säulen. Um hier weiterzukommen, begebt Ihr Euch in den Keller und zieht an dem losen Block. Oben ist dann die Decke kollabiert. Jetzt könnt Ihr zur Tür auf der anderen Seite hüpfen. Im Kanal warten „nur" Krokodile, dahinter Medikits und Munition. Ein Stockwerk tiefer springt Ihr diagonal zum Gang mit den Einbuchtungen und dort am Ende mit Anlauf aus einer der Einbuchtungen auf einen schmalen Grat. Hier könnt Ihr Euch hochziehen und das Medikit holen, dann springt Ihr rückwärts runter, haltet Euch fest und hangelt ganz nach links. Jetzt springt Ihr rüber und am Ende des langen Tunnels auf das Dach. Dort nehmt ihr den Barren und speichert, dann geht Ihr wieder zum Schalterraum. Hier stellt Ihr nun „oben, oben, unten, oben, unten" ein, geht in den Raum mit den Stacheln und lauft (nicht rennen) langsam durch die Stacheln durch. Nach etlichen Säulenhüpfern wartet der dritte Barren auf Euch. Mit all dem Blei geht Ihr in den Garten und klettert auf das Dach. Nicht selbst auf die Hand von König Midas steigen, sondern nur daneben stellen und die Barren vergolden! Geht ein letztes Mal in den Schalterraum und stellt diese auf „unten, oben, oben, oben, unten". Jetzt die Barren in die Nischen in dem Gebäude mit dem Save-Gem legen und zum Exit gehen.

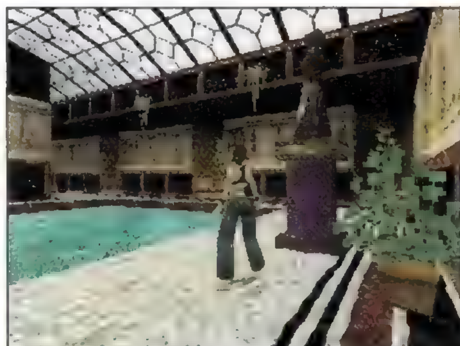








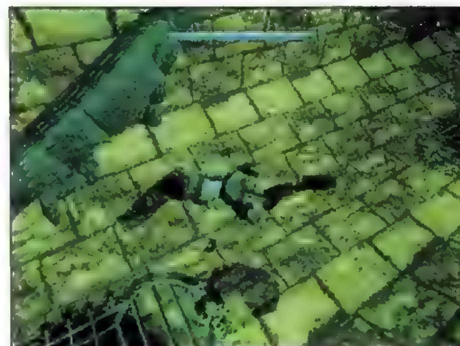
Gewußt wie! Schalterrätsel finden sich in Tomb Raider zuhauf. Oft bleiben Türen, die durch solche Schalter aktiviert werden nur für kurze Zeit geöffnet.



Lara kann übrigens auch mit einem eleganten Köpper ins kühle Naß eintauchen. Drückt dazu am Beckenrand einfach ↑ + □ + R1. Vorher muß sie aber erst ihre Waffe einstecken.

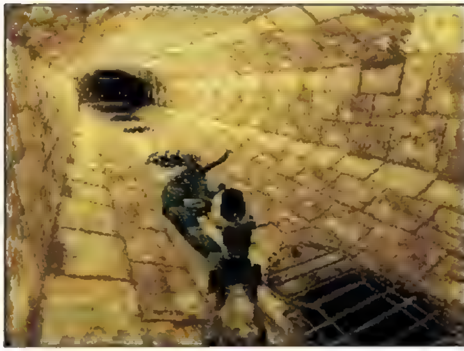
Level 8: Die Zisterne (27 Items, 3 Secrets, 27 Feinde)

Hier die Klappe im Boden öffnen; vorher könnt Ihr in der weißen Tür ein Medikit holen. In der Zisterne selbst findet Ihr die normalen Schlüssel auf den Anhöhen rechts. Im Raum mit dem Bodengitter kann mit dem Schalter der Wasserstand verändert werden. So lassen sich die orangenen Türen schwimmend erreichen. Zuerst geht Ihr in die linke und klettert sofort auf den Vorsprung hinter Euch. Dort seid Ihr sicher und erledigt die Tierchen am Boden. Der Schütze aus den vergangenen Leveln wartet mal wieder auf Euch, daher aufgepaßt, wenn Ihr immer weiter nach vorne lauft und springt. Dann krallt Ihr Euch am Grat fest und hangelt hier nach rechts. Dort geht Ihr vorsichtig runter, jede Menge Krokodile warten hier. Wiederum müßt Ihr nach oben springen. Oben vorsichtig in die Grube – Spikes! Diese warten auch hinter der rechten orangenen Tür. Dort solltet Ihr am besten bei gefluteter Zisterne tauchen – auch wegen der Stacheln. Nun habt Ihr den silbernen Schlüssel, der goldene ist nur über den Raum hinter der rechten Tür bei Niedrigwasser zu erreichen. Vor den beiden Silbertüren könnt Ihr den linken Stein mit Ziegenkopf eindrücken und ihn Euch gefahrlos Extras holen. Gefährlich ist der letzte große Raum; vorsichtig gehen (Spikes!). Hier nicht den Schalter umlegen (Löwen!); den Block hinter dem Schalter rausziehen. Einfach ins Exit fallen lassen – Lara schreit wie am Spieß...



Level 9: Das Grab des Tihocan (26 Items, 2 Secrets, 16 Feinde)

...aber sie lebt. Erst den unteren Schalter umlegen. Der obere ist verlockend, funktioniert aber nur, wenn man vorher Wasser abgelassen hat. Den nächsten Raum durch einen Schalter oberhalb überfluten. Erst nach unten schwimmen und die Strömung einschalten. Dann schwimmt Lara mit Warpspeed 9 durch den laaangen Tunnel. Der rechte Gang über dem nächsten Raum bringt Euch nur zu jeder Menge Medikits und Munition. Der linke (mit dem Schwingbeil) führt auch zu einer Tür – mit einem Schlitz links daneben –, zu dem Ihr springt. Mit dem Goldschlüssel bewaffnet könnt Ihr einige Blöcke „liften". Rüberspringen, dort schiebt Ihr die Blöcke über die Schriften auf



dem Boden. Hier und hinter einer Falle mit zwei Riesenkugeln findet Ihr zwei Schlüssel. Durch einen Kanal unter Wasser erreicht Ihr einen Tempel. Dort wartet (nach einem Schalter) eine lebende Statue und endlich der Kerl, der Euch ständig beschossen hat: Beide umlegen! Der Schütze hinterläßt das zweite Scion-Stück, mit seinem Goldschlüssel sperrt Ihr den Ausgang auf.

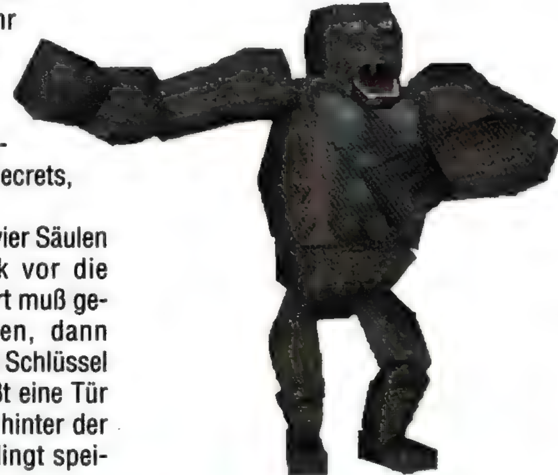
Level 10: Die Stadt Khamoon (24 Items, 3 Secrets, 14 Feinde)

Hier müßt Ihr Euch mit den Steinchen aus der Grube retten. Wegen der neuen Gegner sind langsam mal die Magnums angesagt. Hinter dem Kopf der Sphinx liegt ein Schlüssel. Jetzt den Block zwischen den Beinen der Sphinx benutzen. Hier verwendet Ihr den Schlüssel. Beim nächsten „Indiana Jones"-Stein geht Ihr dorthin, wo er hingerollt ist. In dieser Ecke findet Ihr Verpflegung und Patronen-Clips. Dann wieder schwimmen und einen Schalter umlegen. Nun müßt Ihr erneut einen Block (zum Save-Gem) schieben, um eine Tür zu erreichen. In den Tunnel und die Goldbrücke verlängern. Jetzt wieder zurück zum Block (der mit dem Speicherstein) gehen und auf die andere Seite schieben. Dort oben müßt Ihr einen Schalter betätigen und den Block zurück schieben, um zur Goldbrücke zu gelangen. Oben aktiviert Ihr den Schalter für die Tür bei der Katzenstatue. Jetzt geht Ihr zum Gong. Von dort begebt Ihr Euch zur Katzenstatue. Springt hier vorsichtig in mehreren Schritten in die Tiefe und holt Euch die Schätze dort unten. Dann zur Brücke und runter. Jetzt führt der Weg durch mehrere Tunnel. Auf einer Säule liegt der nächste Schlüssel. Hoch durch die Tür und den Schalter bedienen. Nun zum Eingang und vorsichtig runtergehen.

Dort unten könnt Ihr den Ausgang aufsperren.

Level 11: Der Obelisk von Khamoon (33 Items, 3 Secrets, 12 Feinde)

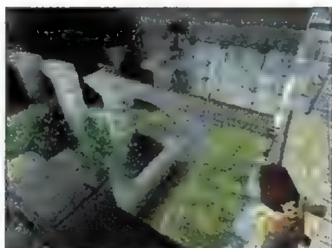
Im Raum mit den vier Säulen läßt sich ein Block vor die Nische schieben. Dort muß geschwommen werden, dann kann man sich einen Schlüssel holen. Dieser schließt eine Tür im Säulenraum auf; hinter der goldenen Tür unbedingt speichern. Die Treppen hoch und oben den Schalter für die Brücke im Hauptraum umlegen. So geht es insgesamt viermal. Die vier Artefakte (das Auge des Horus, ein Skarab, ein Ankh und das Siegel von Anubis) müssen durch einen laaangen Wassertunnel zum Obelisken gebracht werden. Einige Treppenstufen werden durch Schalterbetätigung vom Sand befreit. Im Wasser unter den Brücken liegen Extras.





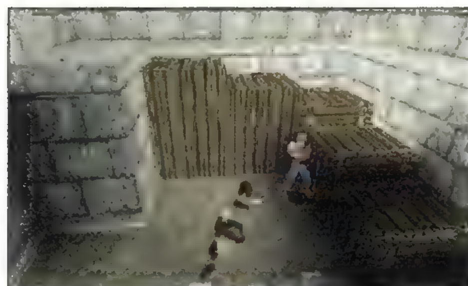
An dieser Stelle nur nicht die Nerven verlieren, Mrs. Croft!





Level 12: Das Heiligtum des Scion (28 Items, 1 Secret, 15 Feinde)

Jetzt wird es gemein. Nicht nur, daß man hier Bergsteigen muß und schnell tief (tödlich) fallen kann, auch Dämonen wollen Lara ans zarte Leder. Daher ab jetzt in schwindeligen Höhen die Magnums als Waffe einstellen, sonst habt Ihr keine Chance. Das Gute an den Dämonen: Wenn Euch die Dinger angreifen, ist ein Schalter ganz in der Nähe und umgekehrt. Nachdem Ihr so die Türen unten geöffnet habt, klettert Ihr vorsichtig nach unten und rutscht zur Sphinx. Links neben ihr, dann runter und rauf, und schließlich nach einem goldenen Schlüssel tauchen. Diesmal springt Ihr auch auf die Brücke und sperrt auf.



Achtung: Der Zentaur nimmt Anstoss an Laras roten Schuhbändern. Erledigt ihn, holt auch das Ankh und ein Medikit und speichert vor dem Sprung von der Brücke. Zurück zur Sphinx und hier hochkraxeln, bis Ihr zu einem weiteren Speicherstein gelangt. Jetzt in den Tunnel und den Block verschieben. Dann nach oben und einem weiteren Ochsen sein Ankh abnehmen. Die beiden Symbole müßt Ihr vorne in den Kopf der Sphinx einsetzen. Speichern auf dem Haupt des Monuments, dann ganz oben nach links gehen, bis es nicht mehr weiter geht.

Dort seht Ihr doch etwas schweben, oder? Aber nein, es handelt es sich hier nicht um einen exotischen Clipping-Fehler, sondern um das wichtigste Secret im ganzen Spiel. Endlich habt Ihr eine Uzi! Dann extrem vorsichtig runterklettern. Gleich zwei Dämonen wollen wissen, wie gut Eure Wumme wirklich ist. Jetzt ab durch die Tür zwischen den Sphinx-Beinen hindurch und dort untertauchen, Munition sammeln, Luft holen und in den Tunnel zwischen den Füßen der rechten Statue schwimmen. Hier den Schalter umlegen, zurück an die Oberfläche und schließlich den Schalter an der Brust der rechten Statue bedienen. Dann durch den Tunnel zwischen den Beinen der linken schwimmen, dort nach oben und den Skarab nehmen. Nach einer „kleinen" Schießerei in dem Raum, in dem Ihr in diesem Level begonnen habt, das Skarab benutzen. Unten trefft ihr einen alten Freund...

Level 13: Die Minen von Natla (26 Items, 3 Secrets, 3 Feinde)

Schwimmt durch den Wasserfall und betätigt den Hebel dahinter. Danach wieder durch den Wasserfall tauchen und ab in den Tunnel. Dort den Steinblock rausziehen und rein. Den Hebel umlegen und zurück zum Wasser. Dort (schon) wieder durchschwimmen, den Weg runter, diesmal hochklettern und mittels eines Blocks auf das Haus springen. Drinnen durch einen Tunnel und den Schalter für das Boot umlegen. Am Ende des Tunnels runterrutschen und zur Holztür gehen. Jetzt aufgepaßt: Bis zur ersten Barrikade gehen, bis die Kugel zu rollen anfängt, dann über die erste Hürde springen und laufend und springend über die nächsten zwei Hindernisse. Über der dritten Hürde in der Luft nach rechts drehen, um auf einem Hügel zu landen. Im Tunnel die Sicherung nehmen und speichern, weil die zwei nächsten Steinkugeln schon bald anrollen. Zurück zum Boot, dann auf die Kisten hüpfen und den Tunnel hinter der linken nehmen. Die Blöcke hier kann man verschieben, der Schalter dahinter aktiviert eine Maschine. An den Docks ist nun der Weg frei. Dort einen Stein in den Raum drücken, vor dem ehemals die Maschine stand, und dann hier nach oben klettern und den Schalter... na, was wohl? Runter in nächsten Raum die zweite Sicherung einsammeln. Die dritte liegt auf dem Förderband. In das Glasding vom Levelanfang könnt Ihr nun die drei Sicherungen einsetzen. Jetzt habt Ihr Zugang zu einem weiteren Häuschen. Dort schnappt Ihr Euch die Pistolen und springt in den Gang auf dem Dach. Ihr müßt zwar durch die Falltür, könnt Euch aber rückwärts rutschend am Rand festhalten. Hochklettern und die Munition einsammeln, die könnt Ihr später brauchen! Jetzt raus zu den Docks und in den Tunnel mit der Maschine. Hinter der Natla Box findet Ihr Eure Magnums in den Händen eines Bösewichts. Springt jetzt zum Schalter an der anderen Wand. Hier muß viel gehangelt werden. Den TNT-Klotz schiebt Ihr in den nächsten Raum, um ihn dort explodieren zu lassen. In diesem neuen Loch erwartet Lara ein Skateboard-Endgegner. Dank Eurer Magnums pustet Ihr ihn aber leicht weg, und die Uzi findet wieder zurück zum rechtmäßigen Besitzer. Rauf auf den Berg; den drei Kugeln hüpfend ausweichen. Nun kommt das komplizierteste Schiebepuzzle. Einige Blöcke müssen erst Platz für das endgültige Kunstwerk und einen Türschalter machen. Bei der letzten Schießerei bekommt Ihr Eure Pumpgun wieder. Dann klettert Ihr in die Pyramide, wo Ihr eine Tür per Schalter öffnet und Euch den Schlüssel zur Pyramide aus der goldenen Tür holt.







Per Cheat könnt Ihr alle Waffen von Anfang an benutzen (S. 47)

Level 14: Atlantis (43 Items, 3 Secrets, 26 Feinde)

Hier warten viele relativ leicht erreichbare Schalter. Die neuen Monster sind umso heftiger! Mit einem Block versperrt Ihr einer Steinkugel den Weg, erst dann könnt Ihr in den Tunnel gehen. Der rechte



von zwei Schaltern nach einer weiteren Steinkugelfalle löst eine Falltür aus. Hier müßt Ihr runter und noch einem Riesenkiesel ausweichen. Danach solltet Ihr nicht auf alles schießen, was sich bewegt. Eine Art Spiegelkreatur imitiert Euch nämlich. Aber wofür gibt es Falltüren? Am Ende des Levels müßt Ihr zeitabhängige Schalter umlegen. Mit der Alienmaschine gelangt Ihr...

Level 15: Die große Pyramide (30 Items, 3 Secrets, 3 Feinde)

...zum Endgegner. Den pumpt Ihr voll mit Blei aller Art, aber das war immer noch nicht alles. Im verbleibenden Spiel werden alle „Klassiker" nochmal eingesetzt (Schiebe-Puzzle, Feuersäulen, Steinkugeln), allerdings müßt Ihr hier manchmal etwas „Damage" in Kauf nehmen. Natla ist der letzte Gegner im Spiel. Sie wird einige Male wieder aufstehen, bevor es vorbei ist. Alles was Ihr danach einsammelt, wirkt sich nur noch auf Eure Punkte aus. Nach dem Abspann könnt Ihr jederzeit jeden Level mit allen Waffen und unendlich Munition nochmal spielen.

Endlich hat José Loureiro aus CH-Bern eine funktionierende Version des langersehnten und bisher immer falsch eingeschickten Playstation-Cheats für alle Waffen und unendlich Ammo bereitgestellt: Ihr müßt im Spiel *Select* drücken und dann die folgende Tastenkombination eingeben: L1, Dreieck, L2, R2, R2, L2, Kreis, L1.

! Flinke Finger

Bei „Flinke Finger" kümmern wir uns um die unterschiedlichsten Joypad-Verrenkungstricks, die zumeist auf dem Fingerlein-Bewege-Dich-Prinzip basieren. Wer ganz sicher gehen will, konsultiert vorher am besten einen Dottore.

Sony Playstation

X2



Daniel Siegmund aus Bielefeld hat mit vielen Tagen Vorsprung vor allen anderen Einsendern den im Abspann versteckten Cheat-Verrate-Screen entdeckt. Hier erfahrt Ihr auch alle Paßwörter ab Level 6, sowie drei weitere Codes für Credits, Leben und Unbesiegbarkeit.



Stage 2	713948
Stage 3	900277
Stage 4	213490
Stage 5	866141
Stage 6	321904
Stage 7	196861
Stage 8	040186
Stage 9	841003
Stage 10	216409
Endsequenz	300167
8 Credits	267776
9 Leben	220969
Unbesiegbar	180771



Der Lohn für knallharte Ballerei

Sony Playstation/ Sega Saturn

Skeletton Warriors

Bereits im September '96 ward unser Patrick F. vom Bahnhof Spenge bereits mit folgenden Wahrheiten rausgerückt, aber manchmal dauert halt alles ein wenig...

Sämtliche Cheats werden übrigens bei beiden Versionen nacheinander im Pausenmodus eingegeben:

Unverwundbarkeit
PS: ↓ ○ □ □ ↑ ×
SAT: C R A Z Y L A R ↓ B A B Y
Unendlich Kristalle
PS: ← ↑ × □ ↑ ↓ □
SAT: L A Z Y C R A B B Y ↓ A ↓ ↓ Y
Unendlich Leben (nur Sat)
B A ↓ B A L ↓ R Y ↑
Super Schwert (nur PS)
○ ← ↓ △ → ○ ↑ △
Level Select (nur PS)
△ ○ ○ ← ○ ↑ ↓
(Ihr könnt mit Select + Start wieder zum Main Menü zurückkehren; dort befindet sich dann ein neuer Menüpunkt namens „TEST START")

Super Nintendo

Winter Gold



Lukas Wilde aus Kleinostheim (gleich bei Big N um die Ecke sozusagen), der extrem angetan von Funcoms Winterstreich zu sein scheint, hat bereits die ersten versteckten Combos fürs Snowboardfahren herausgefunden.

Exotica: Flip-Spin-Spin
Iceberg Slim: B-FlipY-Flip
Trigger Happy:
B-Spin-Y-Spin
Rubberneck: Spin-Spin-B
Locked Out: Flip-Flip-Y
Lapin': Flip-Spin-Y
Und die Extreme-Combos:
Heat Shade: Flip-Flip-Y-B
Mad Invert: Flip-Flip-Flip-Spin

Sony Playstation

Lomax

Yup, Yup, nochmal spricht Hauptstadt-Marco-Glienke:

Drückt folgende Kombination während des Spiels, um die Level skippen zu können: ↓, Start, ↑ (gedrückt halten)+L1 (gedrückt halten), dann nacheinander △ ○ × □. Jetzt erscheint eine kleine Nummer neben Lomax. Um ins nächste Level zu springen, müßt Ihr ab jetzt jeweils gleichzeitig ↑ +L1+Select+Start drücken.

Helicopter Mode (funktioniert nur nach Aktivierung des Level-Skips):

Helmchopper wählen und dann L1+□ drücken, um fliegen zu können.

Berichtigung zu den Lomax-Codes in der letzten Ausgabe:
Level 21 □ □ △ ○ □ △ □ ×

Sega Saturn

Virtua Cop 2

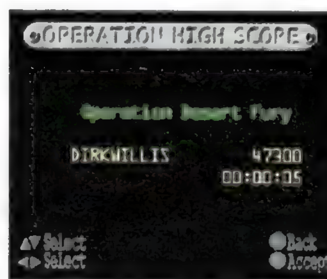
Patrick Fabri sprach, und es ward eine Abkürzung in die vierte Stage zum finalen Obermotz. Schießt lediglich im Stage-Select solange auf die Pfeilspitze (nicht nur auf den Pfeil!) der ersten Stage, bis die Zeit abgelaufen ist. Daraufhin landet Ihr in der vierten Stage. Geht am besten, wenn man die Knarre 1cm vor den Bildschirm hält...

Sony Playstation

Black Dawn



Zu diesem brandneuen Spiel haben wir Euch in der letzten Ausgabe bereits die Paßwörter spendiert. Dank Patrick Fabri aus da, wo er uns immer her schreibt, gibt es diesmal noch einen Satz Cheats hinterher:



Das war ja mal ne fixe Operation

Alle Cheats werden im Pausenmodus eingegeben!
Maximale Munition & Sprit
Select, L2, Select, R2, △, △, △, ○
Maximale Bewaffnung
Select, L2, Select, R2, L1, L2, R1, R2
Mission erfolgreich beendet
Select, L2, Select, R2, △, △, △, ↓, ↓, ↓
Screen Mode umschalten
Select, L2, Select, R2, ↓, R1, R2
Aktuelle Waffe aufrüsten
Select, L2, Select, R2, L1, L1, R1, R1
Wingman herbeirufen
Select, L2, Select, , R2, □, □, □, ○
Cycle-Gun-Mode
Select, L2, Select, R2, Select, Select, Select

Sega Saturn

Gun Griffon

Patrick Fabri hat eine Liste der gängigen Cheats aufgestellt. Alle Kombinationen werden im Titelbild eingegeben.
Bildausschnitt verändern (auf Pad 2 während des Spiels Z zum vergrößern, C zum verkleinern und A zum rückgängig machen drücken)
unten, links, C, C, Start
Auto-Zentrierung des Turms abschalten
B, B, B, oben, C, Start
Zielkreuz/ Cursor abschalten
B, B, B, unten, C, Start
Doppelte Hitpoints
X, Y, Z, oben, unten, Start
Höherer Schwierigkeitsgrad
unten, C, C, A, Start
Unverwundbarkeit
links, rechts, B, C, C, Start
Stage Select
Y, Y, A, Y, Y, Start
Tackle-Attack (Gegner können unter Energieverlust über den Haufen gerannt werden)
rechts, rechts, B, C, A, Start
Unendlich 120mm Munition
B, C, C, C+Start
Unendlich Munition
B, B, B, C, Start
Unendlich Jump Rockets
oben, rechts, unten, links, Z, Start
Endsequenz ansehen (nach Eingabe "Main Game" anwählen)
unten, oben, rechts, A, links, Start

Sega Saturn

Virtual On

Zu Segas neuester Action-Mecherei liegt uns bereits der erste Beitrag (von Patrick Fabri aus Spenge mal wieder) vor: Um Jaguarandi ohne Durchspielen zu erhalten, sollte man



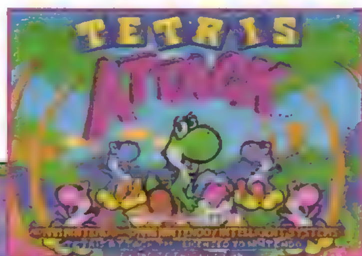
Unbesiegbarkeit gibt's leider keine, dafür 3 andere, kleine Cheats



im Titelbildschirm gleichzeitig L+R+unten drücken. Wenn die Eingabe korrekt war, ertönt ein Sound und Jaguarandi ist ab sofort anwählbar. Um die Spielerperspektive zu verändern, einfach während des Spiels X+Y+Z drücken. Ferner kann man das Ende des Spiels beeinflussen. Wenn die Credits beginnen, muß man das Richtungskreuz des Joypads im Uhrzeigersinn drehen, bis ein kleines Raumschiff angeflogen kommt (das passiert kurz vor den Sega of America Credits). Dieses Raumschiff rettet nun den eigenen Mech...

Super Nintendo

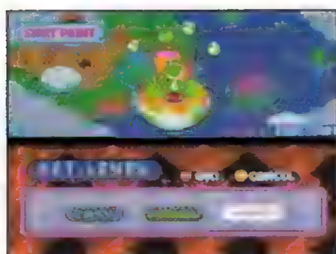
Tetris Attack





In der unteren Reihe (links im Bild) seht Ihr das Ergebnis des Cheats: Alle Fragezeichen haben sich in Bosse verwandelt

Chris Held aus Ottobeuren hat wieder zugeschlagen: Um die Endgegner als Spielfiguren anzuwählen, müßt Ihr erstmal im Zweispielermodus auf „VS MODE" gehen. Haltet jetzt bei der Charakterauswahl auf beiden Joypads die L-und R-Tasten gedrückt, und schon verwandeln sich die vier Fragezeichen in die Boß-Konterfeis. Wer im Einspielermodus die ultimative Herausforderung sucht, der wählt auch hier den „VS MODE" und geht dann auf „NEW GAME". Dort, wo Ihr die Schwierigkeit einstellt, setzt Ihr den Cursor auf „HARD" und drückt gleichzeitig oben+ L+A. Der Hintergrund in der unteren Bildschirmhälfte verfärbt sich rot. Euer Gegner im ersten Levels hat nun bereits Endgegnergeschwindigkeit drauf.



Färbt sich der Hintergrund hier rot, dann wird's richtig heavy!

Sony Playstation

Andretti Racing

Chris Held aus Otto B. hat auch diese Ausgabe wieder eine kleine Neuigkeit zu seinem Lieblingsrennspiel aufgetan. Mit zwei amerikanischen Anfeuerungsrufen aus der Welt des Sports könnt Ihr nämlich hier die Lackfarbe und die Sponsoren Eures Boliden verändern. Tut so, als ob Ihr ein neues Rennen fahren möchtet und wählt „Begin Career". Gebt bei der Registrierung dann folgendes Paßwort ein „GO BEARS!". Bei den Stock Cars verändert sich daraufhin das Aussehen Eures Wagens. Für die F1-Autos lautet der entsprechende Code dagegen „GO BRUINS!".

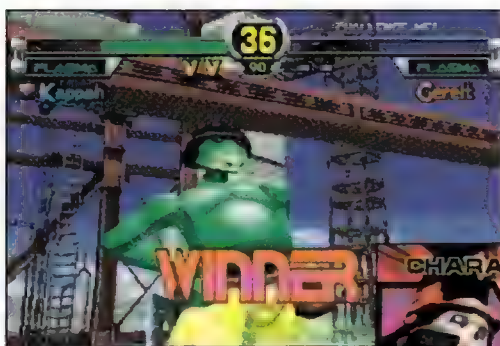
Sony Playstation

Star Gladiator



Capcom hat es sich natürlich ebensowenig nehmen lassen wie alle anderen Hersteller, die in diesem Jahrzehnt ein Prügelspiel auf den Markt gebracht haben, und die Bosse per Cheat anwählbar gemacht. Arno Unteruggenberger aus A-Wien hat außerdem gleich noch einige Special Moves für seine „Neuen" beigelegt. Die Kämpfer werden übrigens erst sichtbar, wenn Ihr das nächste Mal ins Auswahlmenü geht (Kampf kurz beginnen, abbrechen und dann nachschauen).

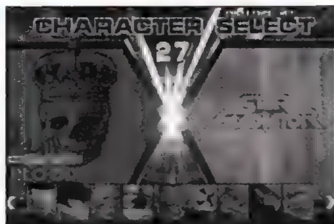
Um Bilstein zu spielen, müßt Ihr im Arcade Mode zuerst auf Hayato gehen, dort Select gedrückt halten, dann nach rechts zu Gore und hier folgendes eingeben: × ○ × ○ □ □ □ △ △ △ ○+× (Select die ganze Zeit gedrückt lassen).



Obwohl Star Gladiator auch so schon viel Spaß macht, geben die Boß-Cheats dem Ganzen noch mehr Würze







Die meisten Einsender haben beim Blood-Code geschlampt

Um Kappah zu spielen (der Bilstein-Code muß bereits eingegeben sein) geht man zuerst auf Gore, drückt und hält Select, geht dann nach links auf Hayato und drückt folgendes: ○ □ △ □ × □ △ □ △+× (auch hierbei Select die ganze Zeit gedrückt lassen).

Um Blood zu spielen, haltet Ihr bereits im Titelbild Select gedrückt, geht dann (natürlich wieder im Arcade Mode) auf Bilstein, drückt × □ × □ × □, geht dann weiter nach rechts auf Kappah und drückt ○ △ ○ △ ○ △ L1+R1.

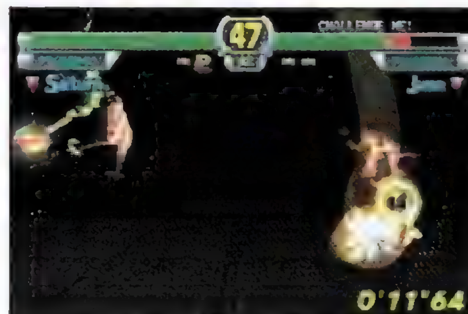
Hier jetzt deren Special Moves:

Bilstein:
Schwertsprung ↓ ↘ → □ Seitliche Schwertdrehung ← → △
Schwertuppercut ↓ ↑ □
Unsichtbarkeit ← ○
Schweben ×+○
Tornado → ↘ ↓ ↙ ← □+△
Finals:
□□□○○ □
□□△○○ □
□□□△□ □

Kappah:
Stabdreh 1 → ↘ ↓ ↙ ← △
Stabdreh 2 → ↘ ↓ ↙ ← □+△
Dash → → ○
Stabschlag und Sprung ↓ ↘ → □○
Stabschlag ohne Sprung ↓ ↘ → □□...
Vorwärtsrolle ← → ×+○
Handstandtritt ↘ ○ ← ×
Finals:
□□□○□ □
□□△○□ □
□□△□□ □

Blood:
Schwertsprung ↓ ↘ → □
Seitliche Schwertdrehung ← → △
Dash → △□□
Schwertuppercut ↓ ↑ □
Vorgetäuschter Rückzug ← → □
Riesen-Klinge ↓ ↓ ↓ □
Plasmaball ← ↙ ↓ ↘ → □+△
Superdash ← ↙ ↓ ↘ → ○ (nahe beim Gegner)
Finals:
□□□○○ □□ (mit Schwert-Uppercut)
□□△○○ □□
○□△△□ □□ (mit Schwerttodesstoß)
○○△△□ □□

Mario Bartkowiak, Burglehn



Wenn Ihr im Dunkeln spielen wollt, müßt Ihr während des Ladevorgangs vor dem Kampf (nach Auswahl der Spieler) einfach nur ↓ +L2+R2 gedrückt halten.

Um die individuellen Abspänne der Charaktere zu sehen zu bekommen, muß das Spiel im Arcade Modus unter sechs Minuten durchgespielt werden (Schwierigkeitsgrad ist egal). Jetzt darf man nochmal gegen Bilstein antreten, diesmal im Schwarzen Loch selbst. Bilstein ist in seiner „Geist"-Form noch viel gefährlicher. Achtet auf seine „Plasma-Explosion", die sich eine ringförmige Energiewand um ihn herum ankündigt (unbedingt mt einem Angriff unterbrechen!). Nachdem Bilstein endgültig besiegt ist, wird die Geschichte jedes Charakters vor einem hübschen Portrait-Bild weitergeführt. Ist der „Geist"-Bilstein besiegt worden, wird der Kämpfername in der Highscore-Liste mit einem braunen Pfeil gekennzeichnet. Um in der vierten Stage (Raumkampfhintergrund) gegen Kappah anzutreten, muß man die dritte Stage mit einer glatten Zeit, wie z.B. 1,29,00 oder 1,34,00, also mit einer Null bei den Zehntel- und Hundertstelsekunden abschließen. Auch hier ist es hilfreich, die Zeit pro Kampf auf 20 sec zu beschränken und diese, nachdem man einige Treffer gelandet hat, verstreichen zu lassen, um durch TIME OUT zu gewinnen. Hat man Kappah besiegt und trägt sich in die Highscore-Liste ein, wird der Name des Kämpfers mit einem grünen Pfeil markiert (Joachim Kreisel aus Stadtsteinach).

Sega Saturn

NBA Action

Dirk Ehrenberg aus Bad Lauchstädt schrieb uns, wie Ihr auch hier Eure Spieler schrumpfen könnt: Haltet einfach während der Kommentator die Starting Five bekannt gibt L+R+A+B+C gedrückt. Nun sind die einst stattlichen Hünen kleine Zwerge.



GALERIE 1

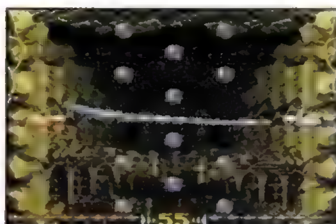
Sony Playstation

In The Hunt



Die Levelanwahl (siehe Kringel)

Um jede Stage in diesem lahmen 2D-Shooter anwählen zu können, müßt Ihr den Cursor im Titelbild auf „Start" bewegen, hierbei die linksoben-Taste (↖) auf dem Pad gedrückt halten und Select drücken (aufpassen, daß der Cursor dabei nicht verrutscht; am einfachsten ist es, wenn Ihr ihn zuvor auf „Game Play Options" setzt, da er beim Drücken des Steuerkreuzes in die linksoben-Stellung garantiert auf Start rutscht). Haltet Ihr diese beiden Tasten nun gedrückt, müßt Ihr jetzt auch noch zusätzlich die Kreis-Taste drücken. Nun verschwindet



Im Zweispielermodus bekriegt Ihr Euch von links nach rechts

das übliche Titelmenü, und über dem „IN THE HUNT"-Schriftzug erscheint die Levelanwahl. Ihr könnt auch alle vier Endings anschauen und den Zweikampf anwählen.

Für mehr Continüs müßt Ihr, wenn alle Continues verbraucht und das letzte U-Boot zerstört wurde, △+Select+Start drücken, um fünf weitere Credits zu erhalten.



Sony Playstation/ Sega Saturn

NBA Jam Extreme

Wie bei jeder Version hat uns Acclaim auch dieses Jahr wieder mit einem Sheet der wichtigsten Cheats versorgt, wenn auch nicht mit allen...

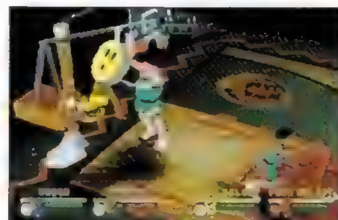
Die Secret Players werden wie gewohnt über die Initials und das Geburtsdatum zu Beginn des Spiels aktiviert.



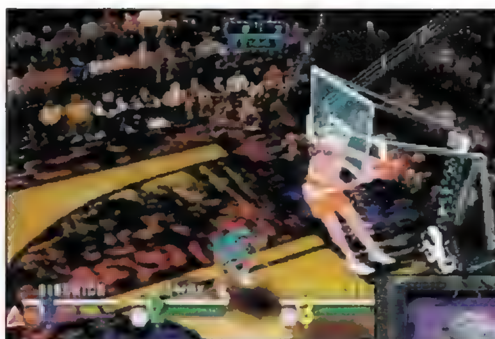
Sculptured
Dwain Skinner DAS Feb 21
Dave Ross DJR Jun 8
Jeff Peters JBP May 17
Daren Smith DRS Apr 10
Mike Callahan MWC May 1
The Tin-Man Jan 24
Mark Ganus MMG Sep 16
Roy Wilkins RNW Sep 15
Rob Dautel RAD Mar 19
James Hebdon JPH Apr 26
Dean Morrell DSM May 9
Mike Pery MJP May 26

Squid Team
Melissa Pardike MAP Mar 26
Jane Bradley JLB May 23
Jonathan Dansie JWD Aug 2
Lee Phung LEE Jan 1
Jason Greenberg JAY Apr 18
Chris Hawkes CDH Feb 21

Acclaim
Weasel DAN Feb 1
Magic Hair SET Dec 8
Sequioa SDR Apr 10
Pistol WAN Jun 10
Marc Shafer XTL May 2
Bob Davidson RAD Oct 18



Eine Kombination aus dem Mr. Happy-Code und Big-Feet-Cheat





Acclaim macht müde Säcke wieder munter: Naughty Newt-Boy in Bestform

Fumongous GUN Jan 11
Geoff Higgins GCH Apr 13
Air Dog SAM Jan 21
Ice Princess MDK Dec 24

Celebrity Team
Junior Seau JR Jun 1
John Elway WAY Sep 30
Frank Thomas BIG DEC 6
Marv Albert MRV Dec 31
Newt Gingrich NEW Aug 12
Samoa TVH Jun 6

Special Sports Team
Cheryl Swoopes SWO Jan 1
Rebecca Lobo LOB Jul 4
Carol Blazejowski BLZ Mar 1
Bob Lanier LAN Sep 10
Air Nick ARN May
George Gervin ICE Apr 27

Misfits
Stinger MSS Oct 26
Shamrock JHG Aug 26
Diamond Dave DJP Jun 29
Chris Slate JCS Dec 8
Todd Mowatt TVC Oct 3
Richard Szeto RTS Feb 25

Happy Team
Pirate Bill SAL Feb 2
Mr. Happy MJT Mar 22
Dufus the Clown GRR Jun 19
Three Feet Under TOD Apr 17
Mr. Unhappy GEM Nov 3

Invisible Team
Who WHO Jan 1
Brained BCS Jan 7
Monkey Boy PJP Nov 2
Howie BCE Jul 10
Jim Jung JKJ Dec 13
Huh CBR Jun 25

Rookies
(jeweils anderes Team)
Jason Caffey SCT Nov 14
Lawrence Moten REG Jan 17
Jerry Stackhouse BAP Aug 11

All Stars
(jeweils anderes Team)
Vin Baker LMH Jun 28
Reggie Miller EST Mar 14
Clyde Drexler WST Jul 12
Mutombo RMC Apr 21

Special Codes

Die folgenden Codes müssen auch bei „Keep Records", wie die vorigen, eingegeben werden, allerdings nur im ersten Menü, bei den Buchstaben. Danach könnt Ihr auch noch andere Initialen+Geburtsdatum für das gewünschte Special-Team eingeben. Bei diesen Codes werden immer nur zwei Buchstaben eingegeben, diese dann wieder gelöscht, dann kommen die nächsten zwei, usw. Um z.B. den Code für die Finals einzugeben, gebt Ihr zunächst „FI" ein, löscht die beiden Buchstaben, gebt „NA" ein, löscht die beiden Buschstaben und gebt dann „LS" ein, worauf ein Geräusch erklingt.





Happy- und Invisible-Team sind 'ne interessante Neuerung. Sonst gab's immer nur frische Promis.

Bei den Playoffs beginnen
PL AY OF FS
Bei den Finals starten
FI NA LS
Zwei Spiele bei den Playoffs bereits gewonnen
CH EE SY
Drei Spiele bei den Finals bereits gewonnen
NO VI CE
Mit Shootout und 45 sec. Zeit beginnen
SH OO TO UT

BIG HEAD-Menü-Codes
Riesenfüße:
Steuerkreuz nach links oder rechts gedrückt halten beim verlassen des Big-Head-Menüs
Big Heads und kleine Spieler:
Im Big-Head-Menü ↑ ↓ ← → ↓ ↑ + YES drücken

Tip-Off-Codes

Die folgenden Codes müssen nach der Team-Auswahl eingegeben werden, in der Zeit, wenn das Spielfeld bereits zu sehen ist, der Schiedsrichter den Ball aber noch nicht in die Luft geworfen hat. Wenn vier Spieler jeweils unterschiedliche Codes eingeben, wirkt sich das Ergebnis immer auf alle Spieler aus. Eine doppelte Eingabe macht normalerweise den Code wieder rückgängig. Bei korrekter Eingabe blinkt wie gehabt kurz der englische Name des aktivierten Cheats auf, wie z.B. „Rainbow Shot" oder „Computer Assistance Off". Da diese Tricks bei allen Versionen von NBA Jam Extreme funktionieren, wurde zur Beschreibung die allgemeine Tastenbezeichnung gewählt. Schaut einfach in Eurem Handbuch nach, welcher Knopf auf dem Pad bei Euch dem „Extreme"-Button, usw. entspricht (in diesem Fall ist es bei der Playstation-Version z.B. die R2-Taste).

MAX REBOUND (unabhängig von den vorigen Werten für Eure Spieler):
Paß, Paß, Extreme, Special, Extreme, Turbo
BEACH BALL MODUS (Ball hat dreifache Größe und halbe Geschwindigkeit:
Paß, Paß, Turbo, Extreme, Turbo, Paß, Paß



SOCCER BALL (Basketball hat Fußball-Texturen):
Paß, Paß, Turbo, Extreme, Extreme, Extreme
QUICK HANDS (Steal-/Block-Fähigkeiten verbessert):
Extreme, Paß, Paß, Paß
CPU ASSISTANCE OFF:
Extreme, Turbo, Paß, Paß
MAX 3PT (erhöht 3-Punkte-Trefferquote):
8 x Paß, Extreme, 7 x Paß
LEGAL GOALTENDING:
8 x Extreme, Paß, 9 x Extreme,
DEAD-EYE-DICK (erhöht 2- und 3-Punkte-Qoute):
5 x Turbo, Paß, Extreme, 6 x Turbo
SUPER RAINBOW SHOT (Flugkurve der Bälle höher):
5 x Turbo, Paß, Paß, 6 x Turbo
POWER PUSH (dreimal weiter schubsen):
2 x Turbo, 2 x Paß, 2 x Turbo, 2 x Paß, 2 x Turbo, 2 x Paß, 2 x Turbo
MAX SPEED:
10 x Extreme, 3 x Paß



Sony Playstation

Pandemonium



Marco Glienke aus Berlin hat uns mit einigen weiteren Cheats beliefert, nachdem wir die beiden Kombinationen für die Levelanwahl und unendlich Energie ja bereits letzte Ausgabe rausposaunt haben.

EVILDEAD
Gegner sind unsterblich

TWISTEYE
Bild rotieren (L1+ L2 gedrückt halten und dabei auf dem Steuerkreuz nach links oder rechts drücken, um das Spielfeld zu drehen)





BODYSWAP
△ drücken, um zwischen beiden Charakteren während des Spiels zu swappen



Mit „Twisteye" könnt Ihr das Bild drehen

THETHING
L2 gedrückt halten und die O-Taste drücken, um bei Eurer Spielfigur verscheidenen Körperformen zu wählen

OTTOFIRE
ständige Waffe

VITAMINS
31 Leben

CORONARY
X-tra Herzen

SNES/ SAT/ PSX

Street Fighter Alpha 2



Patrick Fabri bietet auch in diesem Fall seine helfende Hand an. Wenn Ihr Euren Lieblings-Charakter im Kämpfermenü auf die beschriebenen Arten auswählt, könnt Ihr die Capcom-Helden z.T. in ihren alten Outfits aus den vorigen SF-Teilen mit den alten Moves spielen. Während der Eingabe der „Codes" (und auch noch beim Bestätigen des Kämpfers mit der Punch- oder Kick-Taste) müßt Ihr die ganze Zeit *Start*, bzw. *Select* gedrückt halten.

Evil Ryu
Cursor auf Ryu setzen, dann → ↓ ↓ ↓ ↑ ↑ ↑ ← drücken und danach Ryu bestätigen.

Original Zangief aus SF2
Cursor auf Zangief setzen, ↓ ← ← ← ← ↑ ↑ → → → → ↓ drücken und bestätigen. Leider verliert Zangief dabei seine besten neuen Moves und hat keine Super Combo-Anzeige mehr.

Original Dhalsim aus SF2
Cursor auf Dhalsim setzen, → → → → ↓ ← ← ← ← ↑ drücken und bestätigen. Gleiches Problem wie bei Zangief.

Super Gouki/ Gen
Cursor auf Gouki/ Gen setzen, ↑ → → ↓ ← ↓ ← ↑ ↓ ↓ → →





Links im Bild wurde Dhalsim in sein SF-2-Pendant zurückverwandelt (Bilder von SNES-Version)



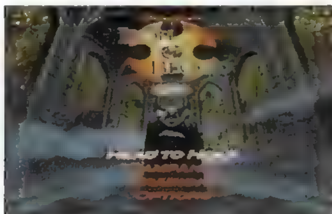
←← ↑ ↑ drücken und bestätigen. Er wird dadurch schneller und kann einen Doppel-Feuerball in der Luft machen.

Super Akuma
Cursor auf Akuma setzen, ↓ → → ↓ ← ↓ ← ↓ → → → drücken und bestätigen

Original Chun-Li
Einfach nur bei gedrückt gehaltener Start-/Select-Taste den Cursor ca. 5 sec auf Chun-Li stehen lassen und dann bestätigen. Ihr Feuerball wird wieder zum Energie-Ball.
Um letztendlich noch in den Stages von Sagat und Bison kämpfen zu können, muß lediglich der Cursor bei gedrückt gehaltener Start-/ Select-Taste ca. 5 sec auf Sagat oder Bison stehen gelassen werden.

Sony Playstation

Iron & Blood



Martin Malec aus Fritzlar hat in der linken oberen Ecke des Kämpferauswahlmenüs einen zusätzlichen Prügel-Recken erspäht. Drückt in besagtem Kämpfermenü L1+L2+R1+R2+ oben und dann zur Bestätigung die ×-Taste, schon habt Ihr den *„Minion of Chaos"*! Als dieser Artikel bereits layoutet wurde, schneiten mir übers Internet noch zwei weitere Tastenkombinationen ins Haus, die wir auf Biegen und Brechen noch schnell dazuquetschen. Für *„Minion of Order"* drückt ihr nur ←+□, →+○ und für *„Strahd"* lautet die Kombination ↑, ↘, ←, R1 R2, L2, L1. Vielleicht erbarmt sich ja jemand bis zur nächsten Ausgabe und schickt uns den Code für den noch fehlenden *„Lord of Chaos"*...







Sony Playstation

2 Extreme

Da unser Jan den anderen spielfreudigen Buben seines Alters (berufsbedingt) schon immer etwas voraus war, hat er der CD im Testrausch auch gleich vier geheime „Moves", bzw. Special-Tricks für die einzelnen Fahrer abgepreßt:

Skateboarder
△ × □ ○
Snowboarder
△ □ × ○
Rollerblader
○ □ × △
Mountainbiker
× □ △ ○
× ○ □ △

Sony Playstation

Die Hard Trilogy

Oliver Strahl aus Nittenau hat als erster das Geheimnis um den seltsamen „Hello-Phone"-Code für *Die Hard 3* (siehe letzte Ausgabe) gelüftet. Drückt nach Eingabe des ominösen Codes (←→↑↓□) einfach auf Pad 2 die Start-Taste. Dann könnt Ihr nämlich die Level anwählen und per Druck auf die △-Taste die Zeit ein- und ausschalten, bzw. per Druck auf die ○-Taste einzelne Bomben entschärfen. Außerdem gelangt Ihr bei *Die Harder* beim Map Editor mit Hilfe von Pad 2 noch in ein zusätzliches Menü.

Sony Playstation

Impact Racing



Neu im Bild: der „Debug Mode"

Cafer Aslan aus A-Schönberg hat uns seine Cheat-Paßwörter zu diesem rasanten Action-Rennspiel zugeschickt. Vermutlich funktionieren sie auch bei der SAT-Version. Mangels Testmuster (Spiele kosten ja schließlich Geld, Dein Geld, Du geiziger Christian W.



Alle Waffen = ALL.TOOLEDUP

von V. aus H., nicht wahr?!?) konnte dies aber bisher nicht verifiziert werden. Die Cheats werden logischerweise als Paßwörter über das dementsprechende Menü eingegeben.

RABBITBADGER
Eine Art Levelanwahl. Ihr könnt die Limit-Zahlen, die Anzahl der Power-Ups, Enemy-Intelligence, etc. für jedes Level einstellen

ALL.TOOLEDUP
Alle Waffen

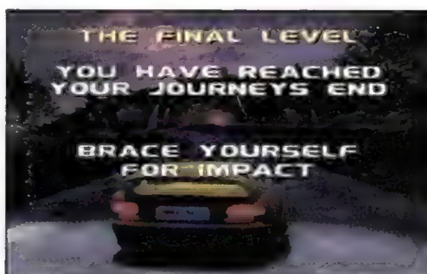
BONUS.LEVELS
Sechs Bonuslevel

I.M.IMMORTAL
Unkaputtbar

LOADSOFSTUFF
Unendlich Waffen

ENDGAMELEVEL
Letztes Level

JOURNEYS.END
Abspann



Sony Playstation

X-Com U.f.o. Enemy Unknown

Der Customer Service von Microprose hat in einem der letzten Mailings folgende zwei Tricks publik gemacht:

Um die hohen Gehaltsausgaben für Wissenschaftler und Ingenieure zu reduzieren, müßt Ihr sie kurz vor Monatsende (ca. ein bis zwei Stunden vorher) einfach zu einer anderen Basis verlegen. Wenn sie sich dann im Transfer befinden, können sie nicht bezahlt werden, wodurch man eine Menge Geld spart. Dieser Trick lohnt sich vor allem zu Beginn eines Spiels. Um die Treffergenauigkeit der Soldaten zu erhöhen, sollte man die Soldaten nicht mit einem Gewehr in der einen, und einer Handgranate in der anderen Hand ausstatten. Halten die Soldaten nur eine Waffe in der Hand, nimmt die Treffergenauigkeit um ca. 10% zu. Am besten ist es außerdem, die Soldaten am Ende eines Zuges hinhocken zun lassen, da sie dann von den Aliens schwerer zu treffen sind. Zudem erhalten sie so ebenfalls einen Bonus für die Treffergenauigkeit.

Sony Playstation

Re-Loaded

Der Universal-Tip-Patrick kann bereits mit einer ersten tricksigen Kleinigkeit zu Gremlins Splatter-Sequel aufwarten, die wir schnell veröffentlichen wollen, bevor unsere deutschen Jugendhüter diesem Teil den Garaus machen. Für alle, die *Fwank* aus dem ersten Teil vermissen: Man kann ihn auch in Re-Loaded anwählen. Setzt dazu den Cursor im Character-Select auf *Mamma* und drückt dann L1, O, R1, ↓, ↓, R1, O, L1, L1. Daraufhin erscheint ein roter Luftballon, der bei Sister Magpie stehenbleibt. Bewegt man nun den Cursor dorthin, ist Fwank anwählbar.



Here we go again: Auch good ol' Fwank ist wieder mit dabei

! Code geknaxt

Täglich erstrecken sich neue Zahlenreihen über meinen Schreibtisch. Trotz der vielen Aussortiererei freu isch misch tierisch über jeden neuen Code, den Ihr mir frisch auftischt...

Sega Saturn

Blam! Machinehead

Detlef Kremers aus Steinfurt war zwar am schnellsten mit seinen regulären Paßwörtern. Für die Cheats von Thorsten Haake aus Gelsenkirchen hatten wir aber auch ein paar Wochen später noch Verwendung.

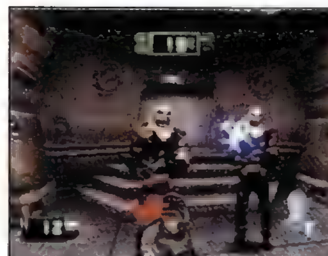
1-2 Oil Wells
P9-Q6 JBULC 4VNNP
1-3 Quake City
V75B- SW6VY 149T6
1-4 Disused Hangars
LQKXM GUSW2 48EBM
2-1 Termite Swamps
047JY BOWSM 1FYZP
2-2 Termite Warren
RJSA1 A9VTD Y182W
2-3 Termite Swamps II
OX6-3 WO49K INYUE
2-4 Infested Catacombs
SHA7C -A4NM WIB3L
2-5 Termite Hive
UQ1OU 72MDN KMXTO
3-1 Mountain Pass
SQVIJ KL4K1 HYNOX
3-2 Icebound Highway
ZM73H 2AT9O 4J8H6
3-3 Above the Clouds
UT4QV 95EUF P5VHR
3-4 Orbital HQs
1WJK9 P4CU3 WX-S-
4-1 Meadows of Deception
Q68N6 HE6N5 N4YIF
4-2 Citadel of Illusions
VIVKQ E9BM2 9J7XD
4-3 Core
3WLTH JQP2K U7ZG4
4-4 Unreality
0F20A 9G2Q4 05PUW
Completed
XZD8F 67V56 PHQ60
Unendlich Energie
HMEHM HSD9D MDQFX
Unendlich Waffen
HMEHM HSDVD -ONMR
Levelanwahl
KDUDK 9RDKD BSHNM
Geistermodus
- -GHO STMOD EON- -

Sony Playstation

Disruptor

Daniel Yokoyama aus HH fand sich bereit, alle Pal-Codes mal eben so vorbeizuschicken (die Diffizilität ist Normal):

Chemische Fabrik
□□△×○○△××○××
Dächer
×△○△××△○○□○○
Jupiter Station
△×○△△□○□×△△□



Triton
○□○△×××□△□○
Mars
×□○□×△△□○△○□
Antarctica
××○△○□△△○××○
Io
×○×○×△○□△△□×
Reaktor
△××□△○○□×○×△
Raumstation
△□×△□□△□○□○×
Traum
△○△△××○○×△△○
Gefängnis
×△□△□×○□△○×□
Festung
△□△△○○×△×□△△

Wer trotz der Codes Schwierigkeiten hat, die einzelnen Level zu überstehen, der sollte folgende Tricks ausprobieren:

Drückt während des Spiels *Select*, um in den Kartenbildschirm zu wechseln. Haltet dann die L1-Taste gedrückt und gebt dabei △ × × ○ × △ □ □ für volle Energie, bzw. × □ △ △ × ○ △ × für volle Munition ein.

INSERENTENVERZEICHNIS

Sega Saturn

Creature Shock

Die paar Levelcodes wurden ebenfalls von Patrick Fabri erspielt:

Level 2	2866
Level 3	9830
Level 4	8180
Level 5	6581
Level 6	1322

! Das dicke Ende

Wie sagen neunmalkluge Familienmitglieder nur zu oft? „Du wirst dich schon umschauen, das dicke Ende kömmet noch." Wie recht die Propheten in unserer Mitte doch alle haben. Hier isses wieder:

Sim City 2000

Ja, diesen Monat kam's wirklich dicke. Ein Sturm der Empörung (wenn auch im Wasserglas) spielte sich hier die letzten Wochen an unserem Faxgerät und an den Ohren unserer Assistentin ab. Wir müssen leider den Schwanz einziehen und mit leeren Händen vor Euch treten. Die in der Video Games 12/96 abgedruckten Cheats funktionieren bedauerlicherweise nur in der US-Version (deswegen auch die 1.000.000 Dollar). Ich hatte schwer gehofft, wenigstens bis zu dieser Ausgabe irgendeinen adäquaten Ersatz für die hiesigen Spieler herbeizuzaubern. Allerdings war weder *Maxis* besonders hilfreich, noch konnte der deutsche Distributor *Virgin* Trost spenden. Angeblich wurde der Cheat in der Pal-Version rausgenommen, was sicherlich nicht stimmt, nur scheint die übliche Sperre für unser Territorium noch nicht abgelaufen zu sein. Wer die Pal-Cheats als erster raushat, bekommt in diesem Falle zusätzlich zu seinem Tip-Honorar noch ein Spiel spendiert. Na, wenn das mal kein Anreiz ist...



Daniel Martin Nidau, BE

GALERIE 2

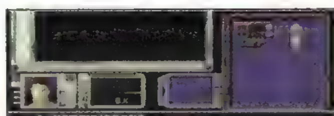
Evil Residents

Ach, Kinders, hört doch bitte auf damit, immer neue, nicht funktionierende RE-Cheats einzuschicken. Egal ob man nun im Vorspann ("dann, wenn das Blut einem entgegenspritzt") irgendwas eindaddeln soll oder gar im Titelbild innerhalb von fünf Sekunden einen Code eingeben muß, es hilft alles nichts! Falls in Zukunft doch noch ein funktionierender Waffen-Cheat auftaucht, dann schickt am besten einen Screenshot mit, andernfalls wandern solche Briefe ab sofort nämlich gleich in den Müll. Die einzige Möglichkeit Flammenwerfer bzw. Raketenwerfer zu Beginn einsetzen zu können, ohne das Spiel schon einmal durchgespielt zu haben, ist die Anschaffung eines Action Replay-Schummelmoduls:

800C8784FF06 für den Flammenwerfer,



800C8784FF0A für den Raketenwerfer und



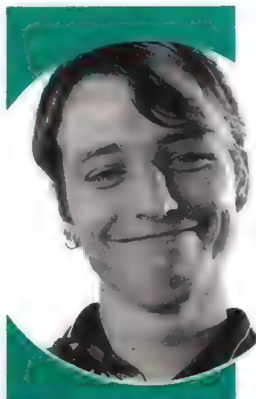
800C51AC0060 für unendlich Health.

PC-Engine

In einem Bericht über Rollenspiele habt Ihr geschrieben, daß auf PC Engine die besten Rollenspiele erschienen sind. Nun bin ich beim Durchblättern der VIDEO GAMES 12/96 auf eine Anzeige gestoßen, in der unter der Rubrik "PC Engine" ein "Turbo Grafx + Spiel + RGB" für knapp 120 Mark angeboten wurde. Es tauchten auch Begriffe wie "Turbo Duo" und "Turbo Express" auf. Dazu meine Fragen: Ist die PC Engine nun eine Konsole oder ein Oberbegriff für die oben genannten? Sind PC-CDs und PC-Engine-Spiele auf allen drei Systemen spielbar? Muß ich das CD-Laufwerk für die PC Engine dazukaufen? Wo liegt der Unterschied zwischen den genannten Systemen?

Moritz Paffrath, Löningen

Eine PC Engine ist eine 8-Bit-Videospielkonsole aus dem Hause NEC. Die PC Engine kann mehr Farben darstellen als die damaligen Konkurrenten NES und Master System. Als erste Konsole erhielt die PC Engine ein CD-ROM-Laufwerk als Zubehör. Deshalb war sie schon früh für Rollenspiele geeignet. Es dauerte nicht lange und es gab die PC Engine zusammen mit dem CD-Laufwerk in einem Gehäuse. Das ganze nannte sich dann "Duo Engine". NEC brachte auch eine Handheld-Version der PC Engine auf den Markt (natürlich ohne CD), die das beste Display (aber auch leider den höchsten Stromverbrauch) aller damaligen Handhelds hatte. Dieses System hörte auf den Namen "PC Engine GT". Zu uns hat es dieses System nie offiziell geschafft. Es gibt davon also keine PAL-Version. Für den amerikanischen Markt verpasste man der PC Engine ein anderes Gehäuse und taufte sie "Turbo Grafx". Die CD-Version hieß "Turbo Duo" und das Handheld "Turbo Express". Um genau auf Deine Fragen einzugehen: Eine PC Engine hat kein CD-Laufwerk (ist Zubehör). PC-CDs sind auf der PC Engine nicht abspielbar. Turbo Grafx und PC Engine sind nicht kompatibel. Um eine PC Engine oder eine Turbo Grafx an einen deutschen Fernseher anzuschließen, benötigt man auf jeden Fall ein RGB-Kabel. Außer einigen japanischen Anime-Adventures gibt's keine Software-Versorgung mehr. Hierzulande existiert noch eine eingeschworene Fan-Gemeinde, die sich mit der PC-Engine und der Turbo Grafx beschäftigt.



Merkwürdig, in den letzten Ausgaben haben sich die Nintendo-64-Jünger die Finger wundgeschrieben. Diesmal kann ich die Anfragen zur Nintendo-64-Hardware an einer Hand abzählen. Habt Ihr das Interesse verloren, oder wißt Ihr einfach nur Bescheid?

Comm Link

Die Möglichkeit, die Playstation an den PC "anzuschliessen" ist vorhanden. Allerdings benötigt man dafür sowohl den Game Buster/das Action Replay, als auch das sogenannte "Comm-Link-Paket" der Firma Datel. Dieses enthält das Kabel, eine PC-Steckkarte sowie die dazugehörige Software. Das Projekt war weder für den Saturn geplant, noch ist es inzwischen eingestellt worden (nach telefonischer Rücksprache mit einem Dataflash-Techniker). Von Gerüchten, daß Sony den Expansion-Port abschaffen will, habe ich auf deren Messestand auf der CeBit Home nichts gehört. Vielmehr sprach man davon, daß in absehbarer Zeit wohl ein Modem dafür zu bekommen sei. Ich möchte mit diesem Schreiben nicht den Eindruck vermitteln, daß ich von Dataflash gesponsort werde oder für sie Werbung machen will, aber ich war seit dem Erscheinen der Playstation daran interessiert, wie sie programmiert wird. Die Auflagen, die Sony an jemanden stellt, der ein Entwicklungskit haben möchte, sind jedoch so hoch, daß Aufwand und Nutzen in keiner Relation zueinander stehen, wenn man nur zum Spaß programmieren möchte. Von Datel gab's für kurze Zeit ein "Entwicklerpaket", was jedoch teuer und unzureichend dokumentiert war (und von Sony waren aus verständlichen Gründen keine Informationen zu bekommen).

Frank Geshake, Bad Iburg

Ich weiß leider heute nicht mehr, mit wem ich damals wegen dem Comm Link telefoniert habe. Von demjenigen erhielt ich jedenfalls die Informationen, die veröffentlicht wurden. Allerdings muß ich dazusagen, daß das Ganze schon eine gute Weile her ist (etwa zum Marktstart des Action Replays für die Playstation) und Franks Informationen sicher aktueller sind.

Fehlerteufelchen

Und weil wir gerade beim Korrigieren sind: In der Ausgabe 12/96 habe ich geschrieben, daß der Pocket Game Boy mit zwei alkalischen Mignon-Zellen bis zu acht Stunden läuft. Es muß natürlich „Mikro-Zellen" heißen. Die sind eine Nummer kleiner und leider meist auch etwas teurer als Mignon-Zellen. Das mit den acht Stunden ist übrigens die offizielle Nintendo-Meldung. Falls Ihr andere Erfahrungen mit der Spieldauer macht, laßt es uns wissen. Wir hatten noch keine Gelegenheit für einen Dauertest.

Emulator

Moderne PCs sind ja inzwischen mindestens genauso schnell und mit der entsprechenden Grafikkarte auch ebenso leistungfähig, wie die aktuellen 32-Bit-Konsolen Playstation und Saturn. Gibt es inzwischen Emulatoren, mit denen man beispielsweise ein Playstation-Spiel auf einem flotten PC spielen kann? Wenn ja, wo ist soetwas zu kriegen?

Karel Swanek, Dorfstetten

Soweit ich weiß, gibt es in dieser Richtung noch nichts. Für Normalsterbliche: Ein Emulator simuliert das Betriebssystem und die Hardware-Struktur eines anderen Systems auf einem Computer. Wie unsere Brüder von der POWER PLAY in der 3/96 berichtet haben, gibt es für PCs Emulatoren für die Systeme C64, Sinclair Spectrum und Atari ST. Daran läßt sich erkennen, daß die Plattform, auf der der Emulator um ein Vielfaches leistungfähiger sein muß als das emulierte System. Nicht einmal der schnellste Pentium könnte einen Saturn oder eine Playstation emulieren. Wer Konsolenspiele auf seinem PC will, bleibt auf Umsetzungen angewiesen.



MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Rat & Tat
Postfach 1304
85531 Haar/München

05 21/6 42 34 **M.C. Game** 05 21/6 42 34

SONY PLAYSTATION:

Sony Playstation Konsolle	DV	379,95
NeGCon	DV	84,95
A-Train	DV	94,95
Actua Golf	DV	84,95
Adidas Power Soccer	DV	94,95
Adventures of Lomax	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	99,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Allied General	US	99,95
Andretti Racing	DV	84,95
Arc the Lad 2	JP	139,95
Area 51	US	109,95
Batman Forever	DV	84,95
Battle Arena Toshinden	DV	79,95
Battle Arena Toshinden 2	DA	94,95
Beyond the Beyond	US	104,95
Black Dawn	US	109,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blast Chamber	DV	89,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bubsy 3D	US	109,95
Buring Road	DV	84,95
Bust A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Cheesy	DV	84,95
Chronicles of the Sword	DV	89,95
Command & Conquer	DV	99,95
Cool Boarders	JP	139,95
Crash Bandicoot	DV	99,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	89,95
D	DV	84,95
Darktalkers	DV	84,95
Davis Cup Tennis	DV	84,95
Deathtrap Dungeon	DV	i.V.
Destructions Derby 2	US	104,95
Descent	DV	84,95
Die Hard Trilogy	DV	84,95
Discworld	DV	84,95
Disruptor	DV	84,95
Dragonheart	DV	84,95
Earthworm Jim 2	DV	94,95
Extreme Games 2	US	104,95
F 1	DV	99,95
Fade to Black	DA	84,95
FIFA Soccer 97	DV	84,95
Firo & Klawd	DV	89,95
Floating Runner	US	84,95
Fox Hunt	DV	89,95
Frank Thomas Big Hurt Baseball	DV	84,95
Goal Storm	DV	69,95
Gunship	DA	89,95
Hardcore 4x4	DV	89,95
Hyper Tennis	DV	89,95
Impact Racing	DV	79,95
In the Hunt	DV	84,95
Iron & Blood	DV	84,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Jet Moto	US	104,95
Jumping Flash	DV	89,95
Jumping Flash 2	DV	94,95
Killing Zone	DV	89,95
Kings Field	US	109,95
Kings Field 2	US	109,95
Konami Open Golf	DV	84,95
Lake Masters	JP	129,95
Legacy of Kain	US	84,95
Lone Soldier	DV	84,95
Madden 97	DV	84,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mickeys Wild Adventure	DV	84,95
Moto X	DV	84,95
Motortoon Grand Prix 2	JP	94,95
Myst	DV	89,95
Namco Museum Vol. 1	DV	94,95
Namco Museum Vol. 2	JP	84,95
Namco Museum Vol. 3	JP	144,95
Namco Museum Vol. 4	JP	139,95
Nascar Racing	US	99,95
NBA in the Zone	DV	89,95
NBA Jam Extreme	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Full Contact	US	94,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NHL 97	DV	84,95
NFL Face Off 97	US	109,95
NFL Powerplay Hockey 97	DV	i.V.
Ogre Battle	JP	124,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympic Soccer	DV	84,95
Pandemonium	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
Pennant Race	DV	109,95
Penny Racers	DV	84,95
Perfect Weapon	US	109,95
Persona	US	109,95
Pete Sampras Extreme Tennis	DV	84,95
PGA Tour Golf 97	DV	84,95
Pitball	DV	89,95
PoEd	DV	89,95
Primal Rage	DA	89,95
Project Overkill	US	84,95
Racing Skies	DV	94,95
Rage Racer	JP	139,95
Rayman	DV	84,95
Resident Evil	DV	89,95
Return Fire	DV	84,95
Ridge Racer Revolution	DV	94,95
Road Rash	DV	84,95
Romance of the 3 Kingdoms IV	US	109,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam 'n Jam	DV	89,95
Slam Scape	US	109,95
Shellshock	DV	74,95
Soviet Strike	DV	84,95
Space Hulk	DA	84,95
Spot goes to Hollywood	US	104,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Star Gladiators	DV	89,95
Steel Harbinger	DV	89,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	DV	89,95
Strike Point	US	94,95
Supersonic Racers	DV	89,95
Street Racer	DV	94,95
Tekken 2	DV	89,95
Tetris Plus	US	94,95
Theme Park	DV	84,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	89,95
Time Commando	DV	84,95
Titan Wars	DV	84,95
Tobal No. 1	US	104,95
Tokyo Highway Battle	US	109,95
Tomb Raider	DV	89,95
Top Gun	DV	94,95
Total NBA	DV	94,95
Track and Field	DV	94,95
Trilogy	DV	89,95
True Pinball	DV	84,95
Tunnel B1	DV	84,95
Twisted Metal	DV	89,95
Twisted Metal 2	US	104,95
Victory Boxing	DV	i.V.
Viewpoint	DV	49,95
Virtua Golf	DV	84,95
Warhawk	DV	84,95
Williams Arcade Hits	DV	74,95
Wing Commander 3	DV	89,95
Winning Eleven 97	JP	129,95
WipEout 2097	DV	94,95
Worms	DV	89,95
WWF in your House	DV	89,95
X-Com 2	DV	89,95

SEGA SATURN:

Sega Saturn Konsole	DV	399,95
3 D Lemmings	DV	84,95
Alien Trilogy	DV	89,95
Alone in the Dark 2	DV	94,95
Area 51	US	109,95
Athlete Kings	DV	84,95
Baku Baku	DA	64,95
Bases Loaded 96	US	89,95
Batman Forever	DV	84,95
Batman Forever	US	49,95
Blam ! Machine Head	DV	84,95
Battle Ar.Toshinden Remix	DV	94,95
Black Fire	DV	84,95
Blam! Machine Head	DV	84,95
Blazing Dragons	DV	84,95
Break Point	DV	89,95
Bubble Bobble	DV	84,95
Bug Too	US	94,95
Bust-A-Move 2	DV	74,95
Casper	DV	94,95
Clockwork Knight 2	DV	99,95
Creature Shock	US	114,95
Crime Wave	DV	i.V.
Cyberia	DV	84,95
Darius Gaiden	DV	89,95
Dark Saviour	US	109,95
Daytona Championship Ed	DV	89,95
Daytona USA	DV	49,95
Destruction Derby	DV	84,95
Digital Pinball 2	JP	84,95
Discworld	DV	84,95
D	DV	89,95
Dragon Force	US	109,95
Earthworm Jim 2	DV	89,95
Enemy Zero	JP	119,95
Euro 96 Soccer	DV	89,95
Exhumed	DV	89,95
Fatal Fury Real Bout	JP	149,95
F1 Challenge	DV	89,95
Fighting Vipers	DV	89,95
Gex	DA	84,95
Ghen War	DV	84,95
Guardian Heroes	DV	84,95
Gungriffon	DV	84,95
Hang On 96	DV	99,95
Hardcore 4x4	DV	89,95
Hattrick Hero	JP	59,95
High Velocity	US	109,95
In the Hunt	DV	89,95
Iron Man/XO	DV	84,95
Iron Storm	US	109,95
Jewels of the Oracle	DV	89,95
Johnny Bazookatone	DV	49,95
Keio 2	DV	84,95
Langrisser III	JP	109,95
Lunar - the Silver Star	JP	119,95
Madden 97	DV	89,95
Magic Carpet	DV	59,95
Mr. Bones	US	99,95
Myst	DV	89,95
Mystaria	DV	99,95
NBA Action	DV	84,95
Need for Speed	DV	84,95
NFL Quarterback Club 97	DV	84,95
NFL 97	DV	89,95
NHL Powerplay Hockey97	DV	i.V.
Nights incl. Controller	DV	139,95
Night Warriors	DV	104,95
Ogre Battle	JP	114,95
Olympic Games	DV	84,95
Olympia Soccer	DV	84,95
Panzer Dragoon	DV	49,95
Panzer Dragoon 2	DV	89,95
Parodius Deluxe	DV	69,95
PGA Tour Golf 97	DV	89,95
Pro Pinball	DV	84,95
PTO II	US	109,95
Rayman	DV	89,95
Road Rash	DV	89,95
Riglord Saga 2	JP	124,95
Romance of the 3 Kingd.IV	US	119,95
Sea Bass Fishing	DV	84,95
Sega Rally	DV	99,95
Sexy Parodius	JP	99,95
Shanghai Triple Threat	US	79,95
Shellshock	DV	89,95
Shining Wisdom	DA	89,95
Shock Wave Assault	DV	69,95
Sim City 2000	DV	89,95
Skeleton Warriors	DV	84,95
Slam'n Jam	DV	89,95
Sonic 3D Blast	US	99,95
Space Hulk	DV	89,95
Star Fighter 3000	DV	84,95
Story of Thor 2	DV	84,95
Street Fighter Alpha	DV	79,95
Street Fighter Alpha 2	US	89,95
Street Racer	DV	84,95
The Horde	DV	89,95
Theme Park	DV	59,95
Thunderforce Gold 2	JP	99,95
Thunderhawk 2	DV	89,95
Tilt	DV	84,95
Tomb Raider	DV	89,95
True Pinball	DV	89,95
Tunnel B 1	DV	89,95
Ultimate	DV	84,95
Vallora Valley Golf	DV	89,95
Virtua Cop	DV	139,95
Virtua Cop , ohne Gon	DV	89,95
Virtua Fighter 2	DV	99,95
Virtua Fighter Kids	DV	84,95
Virtual Golf	DV	89,95
Virtual On	DV	104,95
Wing Arms	DV	89,95
Winning Post	US	89,95
WipEout	DV	89,95
World Adv. Military. Comm. 2	JP	99,95
World Series Baseball 2	DV	84,95
World Wide Soccer 97	DV	89,95
Worms	DV	89,95
WWF:The Arcade Game	DV	89,95
WWF in your House	DV	84,95
X-Men	DV	89,95

SUPER NINTENDO:

Brainlord	US	99,95
Breath of Fire 2	DV	99,95
Chrono Trigger	US	139,95
Civilization	US	129,95
Donkey Kong Country 3	DV	139,95
Dragon View	US	89,95
FIFA 97 Gold Edition	DV	119,95
Front Mission	JP	79,95
Hole in One	DV	49,95
Illusion of Time	DV	109,95
Legend of Zelda	DV	69,95
Liberty or Death	US	114,95
Lord of Darkness	US	89,95
Lufia 2	US	139,95
NBA Live 97	DV	119,95
NHL 97	DV	119,95
New Horizons	US	129,95
Olympic Summer Games	DV	104,95
PGA Tour Golf 96	DV	69,95
Robotrek	US	99,95
Secret of Evermore	DV	109,95
Secret of Mana	DV	109,95
Sim City	DV	89,95
Sim City 2000	US	129,95
Street Fighter Alpha 2	US	139,95
Terranigma	DV	89,95
Ultima:The False Prophet	US	129,95
Ultimate	US	139,95
Winter Gold	DV	109,95

MEGA DRIVE:

NHL 97	DV	109,95
Worms	DV	99,95

Ihr PC- und Videospiel-Spezialist • Detmolder Straße 68 • 33604 Bielefeld

Telefon: 05 21/6 42 34, 05 21/6 42 35 Fax: 05 21/6 42 35

Fordern Sie unsere Preisliste an! Versand per UPS (auf Wunsch auch per Post) · Porto + Verpackung + Nachnahmegebühr DM 12.–.
Ab DM 300,– versandkostenfrei. Ankauf und Tausch von gebrauchten Spielen

MAILOMANIA

Track & Field

Wegen der Auflösung des *International Track & Field*-Wettbewerbes müssen wir Euch leider noch einmal um Geduld bitten (schäm). Es kamen schon etliche Anfragen, ob es Probleme gäbe. Ich kann Euch beruhigen, der Grund für die Verzögerung ist das große Informationsangebot um Weihnachten herum (das alte Platzproblem) und kleinere technische Schwierigkeiten bei der Auswertung. Wir haben inzwischen die Rekord-Memory-Cards der zehn Besten hier und sind dabei, das Ganze auf seine Richtigkeit zu kontrollieren. Der "Schlechteste" der zehn Besten hat übrigens 19843 Punkte erspielt (alles darunter fällt unter "ferner liefen"). In der VG 3/97 wird dann aber ganz bestimmt der finale Endsieger bekanntgegeben. Da gibt's dann auch ein paar wirklich witzige Bildeinsendungen zum Thema "Was ist härter, das Einwegfeuerzeug oder das Playstation-Joypad?" zu bewundern.

Erotik statt Gewalt

Ich möchte mal etwas zum Thema "Sex und Gewalt" loswerden. In Japan gibt's sackweise Anime-Adventures, die deutschen Moralaposteln die Schamesröte ins Gesicht treiben würden. Die werden dort offiziell auch nur an Volljährige verkauft und gehen weg wie warme Semmeln. Wie sieht's dagegen hier aus? Lara aus Tombraider ist wohl das Maximum an Sex, das es für Konsolen zu kaufen gibt. Andererseits wird die Gewalt in Videospielen immer härter und es kann mir keiner weismachen, daß nur Erwachsene Zugang zu solchen Spielen haben. Ich hab' mich mal mit ein paar Kids im Jugendzentrum unterhalten und deren Meinung war eindeutig: "Je mehr Splatter, desto cooler". Schaut Euch doch mal das Fernsehprogramm oder die Illustrierten an. Mehr oder weniger nackte Frauen wohin man schaut. Die Medienmacher wissen, was sich verkauft. Die Spielentwickler dagegen scheinen in "gewaltverherrlichenden Spielen" nur ihre Aggressionen abzubauen. Es liegt mir fern, Pornografie in Videospielen zu fordern, aber etwas Erotik hat noch keinem Geschäft geschadet. Wenn ich Kinder hätte, würde ich es lieber sehen, wenn sie sich in einem Spiel mit schönen Frauen beschäftigen, als wenn sie mit Waffengewalt Blutspuren durch dunkle Gänge ziehen. Um ein Beispiel vom PC-Sektor anzuführen: Sierra schickt Leisure Suit Larry bereits ins siebte Abenteuer und verdient damit 'ne Menge Geld. Ich muß sagen, mir macht so etwas mehr Spaß, als einem Pixelgegner möglichst hart in die Visage zu hauen. Vielleicht liest dies ein Entwickler und macht sich mal Gedanken...

Frederik Gimberger, Sulzbach

Möglicherweise ist man in den diversen Entwicklungsabteilungen der Meinung, daß man mit Sex nur Männer anspricht, mit Gewalt aber auch Frauen ködern kann (was ich persönlich nicht ganz nachvollziehen könnte). Andererseits würde "Sex im Videospiel" mindestens ebenso schnell eskalieren, wie die "Gewalt im Videospiel" (und dann kriegen wir's schnell mit harter Pornografie und der BPS zu tun). Gerade die neuen Systeme werden allerdings weit mehr von Erwachsenen gekauft, als das noch in der 16-Bit-Ära der Fall war. Wenn das so weitergeht, ist's wohl nur eine Frage der Zeit, bis sich die Entwickler auf diese Zielgruppe besinnen und in diese Marktlücke stoßen. Dagegen spricht aber wieder die Tatsache, daß der typische Europäer oft verklemmter ist, als beispielsweise der typische Japaner. Sex ist hierzulande eben was Anstößiges und Intimes. So etwas kauft man heimlich (mit Hut, Mantel und Sonnebrille) und spielt's nur, wenn keiner zuguckt. Mit einem Erotik-Spiel kann man einfach schlechter angeben, als mit einem actionreichen Gewaltspiel. Zu "Larry": Auf PCs lohnen sich solche Spiele weit mehr als auf Konsolen, weil der Anteil an Erwachsenen unter PC-Besitzern weit größer ist als bei Konsolen. Außerdem sind PCs insgesamt weiter verbreitet. Es gibt also von Haus aus mehr Abnehmer für Erotik-Spiele auf dem PC.



Na, einen guten Rutsch gehabt? Hoffentlich. Man merkt Euren Einsendungen den Winter richtig an. Da sind die Briefe nämlich immer länger, als bei Badewetter. Naja, was soll man bei so einem Schmuddelwetter schon groß unternehmen (außer Dauerzocken und Briefeschreiben)?

F1 Gibberish

Als ich mir die 12/96 gekauft hatte, sah ich unter den Tips & Tricks nach, ob etwas für mich dabei ist. Mit Formel 1 für die Playstation wurde ich fündig und probierte den "Gibberish"-Modus aus. Ich staunte nicht schlecht, als Jochen Mass Sprüche von sich gab wie: "Ich glaube, das ist die Strafe für das Überschreiten der Geschwindigkeit in der Boxengasse", "Das Rennen ist gestoppt, die rote Fahne ist draußen", "Es sieht so aus, als ob er einen Frühstart gemacht hätte", "Ich glaube, sie haben ihm die schwarze Flagge gezeigt" oder "Er muß einen Unfall gehabt haben, die gelben Flaggen sind draußen".Gibt es einen Weg, die Geschwindigkeit an den Boxen zu überschreiten? Wie bekommt man die schwarze Flagge, wie geht ein Frühstart und kann das Rennen wirklich mit der roten Fahne abgebrochen werden?

Marc Langlott, Ronneberg

FORUM

Es hat sich ja inzwischen bei den Software-Herstellern eingebürgert, gerade von erfolgreichen Spielen immer neue Fortsetzungen zu bringen. Daraus läßt sich folgern, daß diese auch gekauft werden (wenn's keine Nachfrage gäbe, dann wäre auch kein Angebot da). Meist halten sich die spielerischen Unterschiede im Vergleich zwischen Vorgänger und Nachfolger allerdings in Grenzen. Uns würde interessieren, was euch trotzdem dazu bringt, eine Fortsetzung zu kaufen. Greift ihr nur zu, wenn ihr den Vorgänger noch nicht besitzt? **Wieviel Neues muß an einem Sequel dransein, um es für euch lohnenswert zu machen?** Habt ihr schon mehrere Teile einer Spieleserie zuhause, und wenn ja, welche? Gibt's da etwas wie einen Sammeltrieb?

Das Flaggensystem war für *Formel 1* geplant, fand aber aus terminlichen Gründen nicht den Weg ins Spiel. Ebenso erging es der Geschichte mit den Frühstarts. Als die Sprachsamples mit Jochen Maas aufgenommen wurden, stand noch nicht fest, ob es jetzt mit den oben erwähnten Features noch klappt. Auf der CD war noch etwas Platz frei und deshalb wurde einfach der komplette Sample-Satz draufgepackt. Das Spiel ruft aber die Samples für die Flaggen und den Frühstart normalerweise nicht ab (nur per Cheat). Mit anderen Worten: Von den Plänen für das Flaggensystem sind nur die Sprach-Samples übriggeblieben. Übrigens wird schon fleißig am zweiten Teil gebastelt. Er wird vermutlich *Formel 1 '97* heißen und neben einer überarbeiteten Engine auch einen zwei Spieler-Modus mit geteiltem Bildschirm haben. Etwa im Oktober soll's fertig sein.

Pre-Order

Ich habe letztens in einer Anzeige schon das deutsche Nintendo 64 finden können. Wie kann ein Versand das Gerät jetzt schon anbieten, obwohl es doch erst im März zu haben sein soll. Das gleiche ist mir auch bei einigen Spielen aufgefallen. In den Händleranzeigen stehen die neuesten Spiele schon drin (sogar mit Preis), obwohl Ihr gerade erst den Test oder sogar nur ein Preview im Heft habt.

Monika Kirchner, Ebensee

Es kommt sogar noch dicker: Unsere Anzeigenkunden müssen ihre Werbung bei uns schon lange, bevor das Heft fertig ist abgeben. Zu dem Zeitpunkt können sie die beworbenen Spiele noch gar nicht haben. Um was es hier geht, sind lediglich Vorbestellungen. An dem, was vorbestellt wird, können die Händler dann auch besser abschätzen, welche Stückzahlen sie von dem fertigen Produkt bestellen müssen, wenn es erstmal zu haben ist. Dadurch können Lagerbestände kleingehalten werden und damit sind auch bessere Preise möglich. Das sind auch Vorteile für Euch. Nachteilig sind dann allerdings die Wartezeiten zwischen Bestellung und Lieferung (ich merke doch, wie ungeduldig Ihr seid).

Forum 12/96:

Einem Videospiel habe ich es zu verdanken, daß ich heute mit einem absolut wunderbaren Mädchen zusammen bin. Und das kam so: Ich war mit der Bahn von Berlin nach Köln unterwegs und hatte mir zum Zeitvertreib meinen Game Boy mit Tetris mitgenommen. Den transportiere ich gewöhnlich zusammen mit dem Zubehör (ein Satz Reserve-Akkus, ein paar Module und ein Link-Kabel) in einer Gürteltasche. Nach einer halben Stunde Fahrt (ich war gerade in den B-Modus auf höchster Schwierigkeitsstufe vertieft) hörte ich wie mich aus der Ferne eine Stimm, was ich da gerade spiele. Ich sah auf und blickte in ihr bezauberndes Gesicht. Die Zeit blieb stehen, mein Game Boy verabschiedete sich mit dem Game-Over-Quaken. "Tetris" brachte ich gerade noch heraus und sie lächelte. "Schade, daß wir kein Link-Kabel haben, ich habe auch Tetris dabei" teilte sie mir mit. Ich war bestimmt knallrot im Gesicht und mußte ersteinmal meine Gedanken sortieren, bis ich stolz verkünden konnte, daß ich ein Kabel dabeihatte. Die Frage, ob wir zusammen spielen können, war rein rethorisch. Sie setzte sich neben mich und wir koppelten unsere Game Boys. Mal davon abgesehen, daß ich mich total in sie verknallt hatte, mich kaum konzentrieren konnte und sie mich deshalb dauernd

schlug, war das die schönste Bahnfahrt meines Lebens und viel zu kurz war sie auch. In einer Spielpause kamen wir ins Gespräch und ich erfuhr, daß sie auch auf die Computermesse wollte und ebenfalls in Berlin wohnte. Wir verbrachten einen tollen Tag auf der Messe, aber wenn mich heute einer fragt, was dort so alles ausgestellt wurde – keine Ahnung. Naja, seitdem sind wir zusammen und ich finde es einfach toll, wenn zwei Leute durch ein gemeinsames Hobby zusammenfinden. Heute habe ich übrigens wieder zu meiner alten Form (bei Tetris) zurückgefunden, aber auch Martina wird immer besser...

Karsten Möller, Berlin

...schnüff, schmacht, dahinschmelz. Hoffentlich muß sich Nintendo jetzt nicht wegen "Koppelei" verantworten.

Als mein Vater versetzt wurde, mußten wir umziehen. Für mich war das ein harter Schlag – alle meine Freunde waren weg, ich kannte keine Menschenseele. In der Schule war ich einfach nur „der Neue" und niemand wollte etwas mit mir zu tun haben. Eines Tages entdeckte ich dann in einem Magazin die Anzeige eines Videospielhändlers. Da ich alle meine Spiele schon durch hatte (ich hatte ja viel Zeit) sah ich mich mal in dem Shop um, was es an Neuem gab. Dort beobachtete ich einen Typen, den ich schon in der Schule gesehen hatte. Er nahm Afterburner 2 (für Saturn) aus dem Regal und ging zur Kasse. Aus Eurem Heft wußte ich, daß das Teil nicht so toll war und sprach den Jungen an. Ob er den Flugi schon mal angespielt hätte, fragte ich. Er sah mich mit großen Augen an „Nee, aber es ist doch Afterburner...". Der Verkäufer hinterm Thresen schaute mich schon sauer an, aber ich überredete den Jungen, sich das Spiel vorführen zu lassen. Nach etwa fünf Minuten war die Sache klar. Es war nicht so ganz das, was er sich vorgestellt hatte. Er bedankte sich bei mir, sagte mir seinen Namen und wir kamen ins Gespräch (über Videospiele). Er erzählte mir, daß er sich regelmäßig mit ein paar Freunden zum Zocken treffe und lud mich ein, das nächste Mal auch zu kommen. Ich ging natürlich hin. Seitdem habe ich Anschluß an eine wirklich witzige Clique und wir haben nicht nur beim Zocken eine Menge Spaß miteinander.

Markus Funa, Dillingen

Ich treffe mich jeden Sonntagmorgen mit einem Freund zum gemeinsamen Spielen – aber wohl nicht mehr lange, denn inzwischen wird eine Verbindung zu den bösen Mächten der Unterwelt nachgesagt. Irgendwie kann ich den armen Kerl aber auch verstehen. Paul (so sein Name) ist ein wirklich guter Spieler, der in seinem Freundeskreis alles plättet, was ihm in den Weg kommt. Nur die Sonntagmorgende scheinen verhext zu sein. Nach einer standardmäßigen Abreibung in Tetris, Dr Mario, Goalstorm und Puzzle Bobble 2 geht's dann ans Eingemachte: Mario Kart. Im Battle Mode bringe ich ihn meistens zur Verzweiflung. Nicht, daß ich der weltbeste Fahrer wäre, nein, was ihn zur Weißglut bringt, ist mein zum Teil schon unverschämtes Glück. Ein halbes Dutzend roter Schalen am Stück? Kein Problem. Währenddessen kurvt er meistens mit Bananenschalen umher. Hat er dann endlich auch mal einen „Ferngesteuerten", habe ich mit 100%iger Sicherheit einen Geist, um ihn stilvoll zu mopsen. Solche Matches gehen meist 8:0 aus – wenn er nicht schon vorher die Lust verliert. Abgerundet wird das Ganze dann durch eine Bomberman-Session. Auch hier scheint mir das Glück anzuhaften. Situationen, wie ihr sie geschildert habt, sind mir also nicht fremd. Es ist schon erstaunlich, wie oft mein erstes Extra der Handschuh ist.... Wenn ich mich dann zur Mittagszeit (oft ungeschlagen) verkrümele, freut sich Paulchen schon auf den nächsten Tag, wenn er endlich wieder ins Büro darf. Ich für meinen Teil liebe diese Sonntage.

Florian Seidel, Bürrstadt

„Opaa, erzähl mir eine Geschichte. Eine schöne aus deiner Jugend. Und eine, die lustig ist. Ich will lachen. Du warst doch einer dieser wilden Typen aus der, äh, Next-, hm, Generation, oder? Bitte, bitte, bitte!". „Nun gut kleiner Mann", sprach der alte Herr und lehnte sich in seinem Sessel zurück. „In einer kalten Nacht, umgeben von Chipstüten, Popkorn, Cola und all den anderen gesunden Dingen hing ich in einem fesselnden Strategiespiel, ich glaube es hieß Ogre Battle, in einer laangen Schlacht fest. Stundenlang hatte ich schon Strategien entwickelt, mit Drachen und meiner Müdigkeit gekämpft. Dann, es war wohl gegen zwei oder drei Uhr morgens, kam deine Urgroßmutter ins Zimmer und sprach: Alex, mach doch endlich das Ding aus. Als ich wenige Minuten später das „Ding" immer noch benutzte – ich konnte mitten in der Schlacht nicht abspeichern – stürmte deine Urgroßmutter wieder ins Zimmer, drückte den Aus-Knopf und lächelte mich freudig an. Wortlos und mürrisch ging ich ins Bett und machte mich Tags darauf wieder an die Schlacht. Wenige Stunden später mußte ich zum Sport und ließ das Super Nintendo eingeschaltet zurück. Als ich zurückkam, erklärte mir unsere Putzfrau (damals gab es für Reinigungsaufgaben noch keine Roboter), daß ich wohl versehentlich ein Gerät angelassen hätte und sie es vorsichtshalber ausgeschaltet hätte. So richtig freuen konnte ich mich aber über ihren Eifer nicht. Also mußte ich mich nocheinmal dransetzen, um endlich weiterzukommen. Wenn ich jetzt noch erwähne, daß das Super Nintendo in der dritten Schlacht abgestürzt ist, klingt das doch sicher unglaubwürdig, oder? Das Unglück nahm weiterhin seinen Lauf. In der vierten Schlacht riß ich das Gerät vom Tisch, weil ich mit dem Fuß im Joypad-Kabel hängengeblieben war. Tapfer beendete ich die Schlacht im fünften Anlauf, aber die seelischen Narben werden mir wohl immer bleiben. Du, mein kleiner Mike, wirst ein anderes Leben führen. Eins ohne Ladezeiten, ohne Bugs, ohne Clipping und ohne Dark Castle. Der alte Mann seufzte und schüttelte den Kopf. Für einen Moment glaubte ich, eine Träne in seinen Augen zu sehen. „Ja, ich vermisse diese Zeit – trotz aller Strapazen – und ich werde die Geschichten, die ich erlebte nie vergessen. Auch nicht die, in der mein Nachbar das Landstalker-Modul mit drei Spielständen (ich stand damals kurz vor dem letzten Endgegner und hatte alles, was man in diesem Spiel kaufen konnte) mit den Worten „Wass´n das für'n Spiel?" in den Modulschacht steckte, nachdem er das Mega Drive eingeschaltet hatte. Alle Spielstände waren natürlich gelöscht."...

Alexander Lehmann, Hamburg

Hm, da fällt die Wahl nicht leicht. Ich würde sagen, die Game Boys gehen an Karsten Möller (für seine herzerweichende Love-Story) und an Alexander Lehmann, damit er endlich mal ein Videospiel hat. das ihm die Putzfrau nicht ausschalten kann. Florian kriegt nix, der hat eh schon immer so viel Glück (ätsch). Paßt mir gut auf die Teile auf. Mit dem Original- Miyamoto-Autogramm sind die Game Boys jetzt schon 'ne Menge wert.

VIDEO GAMES

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Video Games
Leserforum
Postfach 1304
85531 Haar/München

Die heißeste Scheibe seit der Erfindung des Toastbrotes.

direct order: http://www.online1.de

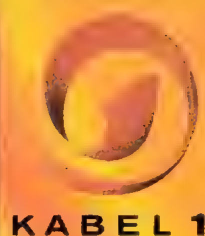
online1
Die Online-CD-ROM. Geht direkt ins Internet.

Unverbindliche Preisempfehlung: 14,90

Hugo und Cyber Scout Bratty
Virtuelles Kabel 1-Studio
Online 1 City
Fun Face
Multi-User Game "Hugo Online"
Disco Tower
Flirten im Connecting People Cafe
Easy Web Surfing in der virtuellen Stadt
PC CD-ROM
KABEL 1

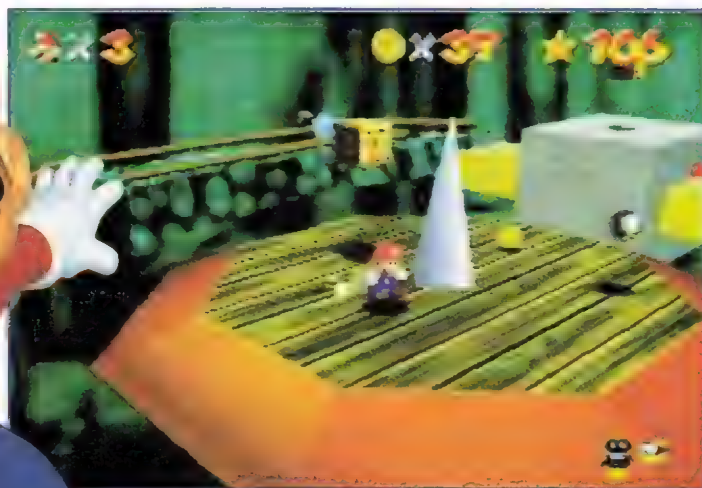
Start frei!
Inklusive Netscape und Zugangssoftware von Nacamar für Win. 3.11 und Win. 95. Für den PC.

Bits und Bytes mit dem Geschmack von Abenteuer und Freiheit. Online 1 ist die erste Online-CD-ROM mit direktem Internet-Zugang. Nie wieder langes Rumsuchen, sondern Easy Web-Surfing in der virtuellen City. Chatting und Multi-User Games wie 'Hugo Online'. Connecting People Kit zum Leute kennenlernen, Veranstaltungstips und Infos zu inter-aktiven Shows. Das Ganze wird online immer auf den neuesten Stand gebracht. Keine Frage. Online 1 muß drin sein.



Maßmann, Neuser





Vor jeder Boß-Stage gibt's eine ultraharte Stage

Mamma Mia!!

Super Mario 64



Sein Name ist Mario. Sein ärgster Feind heißt Bowser, seine beste Freundin ist eine Prinzessin, die auf den Namen Toadstool hört. Dies ist eigentlich alles, was man wissen muß, um *Super Mario 64* ausgiebig spielen zu können. Alles andere was Ihr aus früheren *Mario*s kennt, solltet Ihr schleunigst aus dem Gedächtnis streichen. *Super Mario 64* ist ein Adventure-orientiertes Jump'n Run, das zum ersten Mal in einer komplett dreidimensionalen Welt spielt. Und sie besteht aus getexturten Polygonen. Es sind somit nicht irgendwelche Pixelgrafiken, die hin und her gezoomt werden. Alles wird in Echtzeit berechnet und auch dargestellt. Anders als in herkömmlichen 3D-Spielen, die wir bereits von den 32-Bit-Konsolen kennen, wurde weniger Wert auf komplexe Texturbezüge gelegt. Dies ist auch systembedingt, da das Nintendo 64 keine übermäßig großen Texturenmengen verwalten kann. Dafür wirken die Objekte Dank des Anti-Aliasing-Effektes „runder". Gerade bei Mario könnte man diesen Grafikstil als optimal geeignet bezeichnen. So bleibt das kindlich naive Flair erhalten. In dieser bunten „runden" Welt spielt also *Super Mario 64*. Das haarsträubende Abenteuer beginnt, als Mario gerade im Begriff ist, Prinzessin Toadstool auf ein Kaffeekränzchen in ihrem Schloß zu besuchen. Als er durch das Eingangstor hineingeschossen kommt, bittet ihn der Pilzminister Kinopio, ihn, die Prinzessin und alle Bewohner des Königreichs aus den Klauen des machthungrigen Bowser zu befreien. Dieser hat sich nämlich die gelben Power Stars unter den Nagel gerissen, die den Frieden im Königreich garantieren sollten, und sie in 15 Fantasiewelten versteckt, die sich jeweils in Wandgemälden innerhalb des Schlosses befinden. Solange die Sterne nicht an ihren rechtmäßigen Ort zurückgebracht werden, sind Prinzessin Toadstool und ihre Gefolgsleute gefangen in einem fremden Raum-Zeit-Kontinuum hinter den Mauern. Eure Aufgabe ist es, die jeweiligen Welten zu durchstreifen und die Power Stars wieder ausfindig zu machen. In jeder Welt existieren mehrere dieser Sterne. Doch um überhaupt mit der Suche beginnen zu können, benötigt Ihr eine bestimmte Anzahl von Sternen, damit Ihr die versiegelten Türen im Schloß passieren könnt. Von der Eingangshalle des Schlosses habt Ihr im Erdgeschoß sechs (zwei führen in den Keller), im 1. Obergeschoß drei Türen, wovon auf den meisten ein Sternsymbol angebracht ist. Die Zif-



Miyamotos Lieblingsstage: Die Rutschpartie in der Eiswelt



Die erste Stage, mal aus einer ungewohnten Perspektive



An manche Power Stars kommt man nur sehr schwer heran. Gut, wenn man Freunde hat, die fliegen können...



Kind gerettet: Mutter Pinguin vermacht Euch einen Stern



Gemeinheit: Dieser Power Star war in einer Felswand versteckt



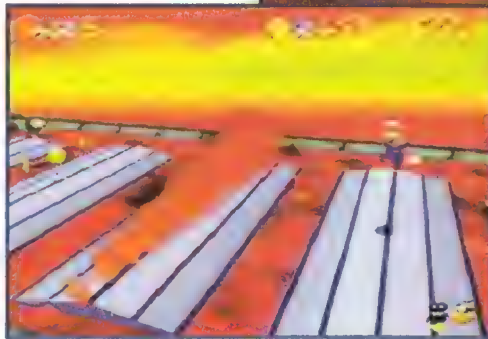


Ein riesiger Teresa-Geist stellt sich Euch in den Weg



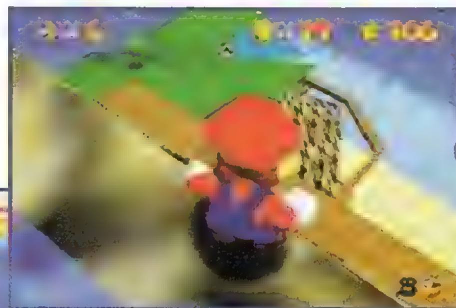


An den Wänden hängen Gemälde, die jeweils eine Welt repräsentieren



Die Pre-Boß-Stages sind nicht zu unterschätzen. Hier sind ebenfalls wichtige Power Stars versteckt

fern auf diesen Symbolen zeigen die Anzahl der Power Stars an, die Ihr benötigt, um eine Tür zu öffnen. Zu Beginn des Spiels habt Ihr somit Zugriff auf lediglich eine einzige Tür (abgesehen von den zwei Türen, die in den Keller führen), hinter der sich die erste Welt, das Land der Bob-Ombs befindet. Den allerersten Power Star findet Ihr, nachdem Ihr den Bob-Omb-König besiegt habt. Danach könnt Ihr wählen. Entweder sucht Ihr nach dem nächsten Stern in dieser ersten Welt oder betretet die rechte Tür im ersten Stock (die Tür mit der Ziffer 1), wo Ihr die versteckte Rennstrecke von Prinzessin Toadstool finden werdet. Übrigens sind im Schloß selbst (also nicht wie üblich hinter Gemälde oder Bildern) ebenfalls zahlreiche Sterne versteckt. Befinden sich bereits drei Power Stars in Eurem Besitz, habt Ihr die Möglichkeit, die Türen mit den Ziffern 3 zu betreten, bei acht Sternen läßt sich die Tür mit dem großen Sternsymbol öffnen. Nach einer gewissen Zeit werdet Ihr auf den Boßgegner Bowser treffen. Ihr könnt ihn besiegen, indem Ihr ihn am Schwanz packt, ihn herumwirbelt und gegen eine der Stachelkugeln schleudert. Danach hinterläßt er einen Schlüssel, mit dem Ihr eine der verschlossenen Türen (die mit dem Schlüsselloch) öffnen könnnt. Nach diesem Strickmuster setzt Ihr das Abenteuer fort und tastet Euch nach und nach in die oberen bzw. unteren Stockwerke des Schlosses vor. In den einzelnen Welten existieren jeweils sechs Missionen (alle in ein und der selben Stage), die alle bestimmte Bezeichnungen tragen. Anhand dieser Bezeichnungen könnt Ihr Euch somit in etwa ausmalen, wo die Sterne zu suchen sind. Wenn eine Stages z.B. den Namen „Wiggler's Red Coins“ trägt, müßt Ihr eben nach den acht roten Münzen suchen, die dort versteckt sind. Eine Stage, die Ihr bereits einmal gemeistert habt, könnt Ihr jederzeit wieder besuchen, um beispielsweise zusätzliche Extraleben einzusammeln oder einfach mal in der Gegend herumzuspringen. Per Exit dürft Ihr jederzeit diese Stage ohne weiteres wieder verlassen. Wenn Ihr erfolgreich einen Stern ausfindig gemacht habt, verlaßt Ihr automnatisch die Stage und landet wieder im Schloß. Serienmäßig seid Ihr mit vier Leben

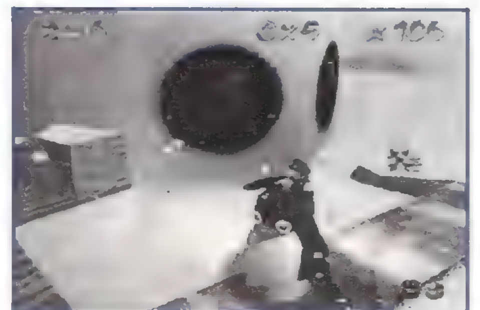


Mit den Zoom-Buttons (Gelb; oben) und dem Analog-Joystick könnt Ihr Euch in der Stage umschauen. Gut zu erkennen sind die komplex aufgebauten Welten.





Ärgerlich: Manchmal tauchen unerwartete Gäste auf.



Die Spitze der Eiswelt: Ein Schneemann

NINTENDO 64


Im Snowmans Land dürft Ihr sogar „Eis-Surfen"





Eines der schönsten Stages: Die Clockwork-Welt. Es gibt sie in drei „Ausführungen".

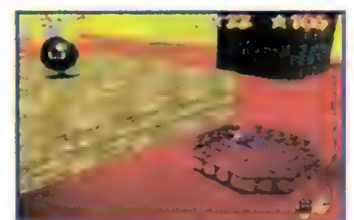
ausgestattet. Diese werden beim Verlassen des Spiels nicht gespeichert. Doch im Verlauf des Abenteuers könnt Ihr diese und natürlich auch andere Items aufsammeln. Die wichtigsten Items sind Mützen, von denen drei verschiedene Sorten exstieren. Die Flugmütze, mit der Mario durch die Lüfte schweben kann, einer Terminator-Mütze, die Mario in eine unverwundbare Metallfigur verwandelt, und die Unsichtbarkeitsmütze mit der man sich unsichtbar machen kann. Diese Mützen werden in schwebenden Kisten aufbewahrt und wollen zuerst per Schalter aktiviert werden, die Ihr in bestimmten Stages findet. Den Schalter für die rote Fliegermütze findet Ihr beispielsweise in der Extra-Stage oberhalb der Eingangshalle. Schaltet die Perspektive einfach auf den Schau-Modus und blickt in das einfallende Sonnenlicht. Im nächsten Augenblick findet Ihr Euch in einer Wolkenwelt, wo auf einem Turm der besagte Schalter zu finden ist. Im übrigen befinden sich die restlichen zwei Schalter in anderen versteckten Stages. Entsprechend der Farbe der Kisten müßt Ihr des weiteren einen grünen (Terminatormütze) und blauen (Unsichtbarkeitsmütze) Schalter finden. Wenn ein Schalter einmal gedrückt ist, bleibt sie und somit auch die entsprechenden Kisten für den weiteren Spielverlauf aktiviert und sind jederzeit zugriffsbereit. Die zweite Kategorie von Items sind die Münzen. Sie haben neben den ab und an auftauchenden Herz-Items auf Mario eine heilende Wirkung. Es existieren davon ebenfalls drei Sorten. Die gelben sind Standard-Münzen. 50 dieser Münzen ergeben ein Extra-Leben, bei 100 sogar einen Power Star. Die roten Münzen haben in *Super Mario 64* eine besondere Bedeutung. In jeder der insgesamt 15 Welten existieren jeweils acht, die zusammen einen Power Star ergeben. Sie zu sammeln gehört somit zum festen Bestandteil des Spielpinzips. Weitaus seltener trifft man auf die blauen Münzen. Sie tauchen meistens nur dann auf, wenn Ihr bestimmte Schalter aktiviert habt, oder spezielle Gegner erledigt. Diese zeigen auch die größte Heilwirkung. Schließlich finden sich in den Stages Pilze, die Euch ein Extra-Leben vermachen. Nachdem Ihr einen Stern gefunden habt, dürft Ihr auf der internen Batterie einen Spielstand verewigen. Notfalls könnt Ihr eine Welt auch durch das Auswahlmenü verlassen, doch dabei wird der Gesundheitszustand von Mario beibehalten und Ihr müßt Euch im Schloß nach Extra-Münzen umsehen, um evtl. Eure verlorene Lebensenergie wieder aufzufüllen. Übrigens wird die Anzahl der geschafften Sterne auf dem entsprechenden Speicherstand-Icon angezeigt. *tet*

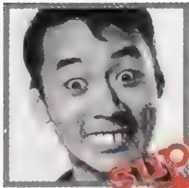
Eine versteckte Welt im Fire Bubble Land






Tückisch: Auf einem Teppich reitend, durchfliegt ihr den Himmel. Ein falscher Sprung, und Mario war einmal...


Vorsicht: Der Boß-Donketsu ist immer schlecht gelaunt



Noch nie ist es uns so leicht gefallen, einem Spiel eine so hohe Spielspaßwertung zu vergeben wie bei Super Mario 64. Die Gründe dafür liegen klar auf der Hand: Es ist eben selten vorgekommen, daß sich ein Spiel sowohl technisch als auch inhaltlich so deutlich von der (32 Bit) Konkurrenz abheben konnte. Ich erinnere mich noch gut an den Tag, als ich Super Mario 64 zum ersten Mal gespielt habe. Die ersten zwei Stunden habe ich quasi damit verbracht, einfach einmal mit Mario in der Gegend herumzulaufen, Special Moves zu üben und alle möglichen Sachen auszuprobieren. Die analoge Steuerung ist so genau und feinfühlig mit dem Spiel abgestimmt, daß schon nach kürzer Eingewöhnungszeit sehr natürlich zu steuernde Bewegungsabläufe möglich sind. Die Polygon-Welt, die Mario umgibt, läßt ein entsprechend großes Maß an Freiheit zu. Auch die Stages sind so geschickt aufgebaut, daß man glaubt, man könne grenzenlos in die Ferne laufen bzw. springen. Doch so grenzenlos auch die Bewegungsfreiheit sein mag, das Ganze scheitert manchmal an einer einzigen Sache, worauf man als Spieler kaum Einfluß hat. Die Perspektive. Zwar sollen in der deutschen Fassung von Super Mario 64 geringfügige Verbesserungen in diesem Punkt vorgenommen worden sein (ich habe davon nichts bemerkt), doch gerade bei Jump-Einlagen in komplexeren Passagen schwenkt die Kamera nicht ausreichend nach oder es schieben sich Polygonobjekte dazwischen, so daß die Sicht vollkommen verdeckt wird. In solchen Fäl-



Auf dem geflügelten Schiff gibt's einen weiteren Stern





Die Perspektive wählt sich das Spiel selbst aus. Doch in den meisten Fällen muß sie per Hand nachjustiert werden.

NINTENDO 64

NINTENDO 64





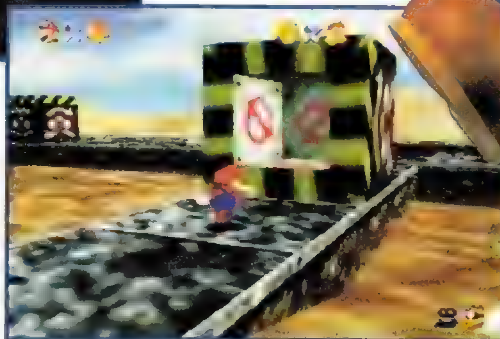
Zahlreiche Freunde warten auf den Einsatz: Der Dino im Dark Dungeon hilft Euch an Land





Eisern: Der Terminator-Mario

In Hot Hot Desert erwarten Euch viele tückische Fallen. Hier ist Geschicklichkeit und Kopfarbeit gefragt.

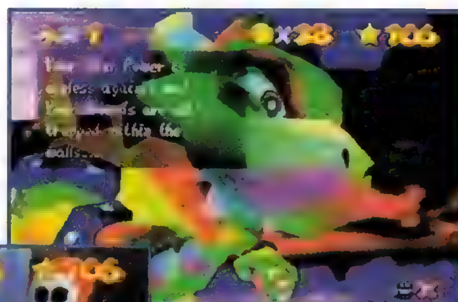


len hilft nur noch Auswendiglernen bis man die Stelle im Schlaf beherrscht. Abgesehen jedoch von diesem Manko und dem dadurch bedingten Clipping-Effekt, bleibt das Spiel zu jeder Zeit beherrschbar und motiviert zu Höchstleistungen. Auch wenn man zu Beginn schwierige Strecken nur in Schrittgeschwindigkeit angehen kann, merkt man im Verlauf, daß man immer besser wird. Es ist wie ein Rausch, eine Sucht die einen befällt. Schließlich hat man das Spiel so gut unter Kontrolle, daß man sogar im Laufschritt die tollkühnsten Akrobatiknummern hinlegt. Dann beginnt für den Action-Spezialisten die Jagd nach versteckten Stages und Sternen. Der eigentlich schönste Part in Super Mario 64. ”



super

„Wenn man Monat für Monat dutzende neuer Spiele vor sich liegen hat, bleibt kaum einmal Zeit, sich intensiver mit dem einen oder anderen zu beschäftigen. Die meisten Testmuster hat man in zwei bis drei Tagen durchgespielt, der Test ist schnell geschrieben und das Spiel abgehakt. Super Mario 64 hat mich über zwei Wochen lang Tag und Nacht beschäftigt, Termine gingen baden, Verabredungen wurden abgesagt. Seit Yoshi's Island hat mich kein Spiel mehr so gefesselt wie Miyamotos erstes 3D-Wunderwerk, und das ist sicher keine Übertreibung. Noch nie bot ein Konsolenspiel diese absolute Freiheit, zu tun, was man will, hinzugehen, wohin man will. Die Nintendo-64-Hardware bewegt die 3D-Grafik scheinbar mühelos ohne Slowdown oder sonstige Probleme. Der Analog-Joystick des Nintendo 64 ermöglicht eine extrem genaue Steuerung der Spielfigur, was in den 3D-Levels enorm wichtig ist. Die 15 Welten bieten zusammen mit dem intelligenten Spieldesign mehr Abwechslung als jedes CD-Produkt, obwohl das Modul nur über 8 MByte Speicher verfügt (im Vergleich: CD über 650 Mbyte). Die 3D-Grafik ist aber auch für die beiden Schwachpunkte verantwortlich, zum einen das Clipping-Problem, das heißt, es schieben sich öfter Objekte zwischen die Spielfigur und die Kamera und versperren Euch die Sicht leider auch an wichtigen Stellen, und die ungünstige Kameraführung in einigen Stages, die sich hier auch nicht verändern läßt. Trotzdem gehört Super Mario 64 zu den besten Spielen aller Zeiten und rechtfertigt alleine schon den Kauf eines Nintendo 64. ”



Die Bildschirmtexte werden komplett eingedeutscht

System: Nintendo 64
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: 64
Hersteller: Nintendo
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Batterie
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: 99 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	89%
Musik:	92%
Soundeffekte:	88%

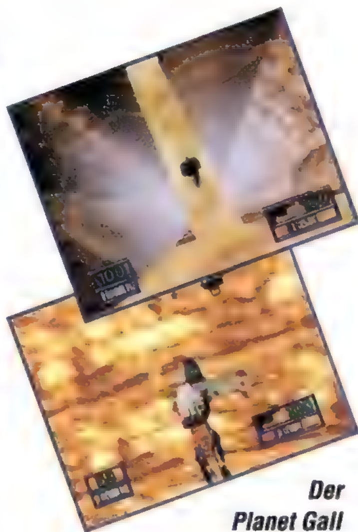
Spielspaß 96%



Aufgepaßt: Der Affe in High High Mountain klaut gerne rote Mützen



Zitterpartie: Wenn Ihr hier angelangt seid, solltet Ihr den Analog-Joystick blind beherrschen können



Der Planet Gall gehört zu den schwersten Levels (trotz Jetpack)

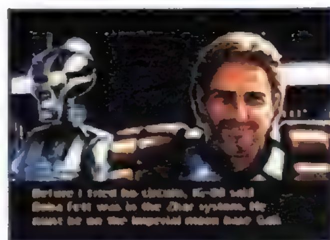


Schnell gesehen, schnell geschossen – die Sturmis sind überall

Die Macht sei mit dir!

Shadows Of The Empire

So sich Nintendo zum Deutschland-Release von *Shadows Of The Empire* entschließen kann, bekommt auch Lucas Arts etwas von der Gunst der ersten Stunde ab. Ihr schlüpft in die Rolle von Dash Rendar, eines unerschrockenen (und unterbezahlten) Recken auf der Seite der Rebellen. Das ganze Spiel folgt dabei Handlungsabläufen, die Ihr schon aus den Filmen kennt. Dash ist dabei der Typ, der im Film zwar nie vorkam, aber dennoch im Hintergrund dafür sorgte, daß Luke und seine Mannen nicht mehr Probleme als nötig bekamen. Im ersten Level steuert Ihr einen Snowspeeder über die Oberfläche des Planeten Hoth und zerballert Wachdroiden sowie AT-STs. Zu guter letzt setzt Ihr all Eure Geschicklichkeit ein, um auch die dicken AT-ATs wie im Film mittels eines Schleppkabels zu Fall zu bringen. Nach erfolgreicher Schlacht ziehen Luke und die Helden bekanntlich weiter – nur Dash bleibt zurück und kann wegen des defekten Tor-Generators nicht starten. Also pirscht Ihr in First-Person-Perspektive durch die Eisbasis und versucht das Hangartor zu öffnen. Dabei werdet Ihr von Yeti-Monstern und Sturmtruppen belästigt, die Ihr per Laser-Knarre aus dem Weg räumt. Wieder im Weltraum, findet Ihr Euch in einem Asteroidenfeld wieder und werdet von Tie-Fightern und -Bombern umschwärmt. Per Fadenkreuz fürs Bordgeschütz und Zielsuchautomatik für Raketen befreit Ihr den Weltraum dann von der imperialen Plage und geht zum zweiten Spielabschnitt über. Der Kopfgeldjäger Boba Fett hat den tiefgefrorenen Han im Gepäck und will ihn an Jabba The Hutt verhökern. Um zu Jabba The Hutt zu gelangen, ist Bahnfahren angesagt. Ihr springt von Wagon zu Wagon und ballert auf auftauchende Feinde oder Wachdroiden. Am Ende dieser Sequenz trefft Ihr auf den ersten echten Endgegner – einen schwerbewaffneten Roboter vom Typ IG-88. Auf dem Wüstenplaneten Gall hält sich Boba angeblich versteckt, also ist dies Euer nächstes Ziel. Die Suche nach ihm gestaltet sich als Action-Jump'n-Run, wenn Ihr durch die kargen Felsen hopst und Euch erneut Sturmtruppen und Wachdroiden vom Hals haltet. Auf Gall bekommt Ihr auch einen Jetpack, mit dem Ihr weite Schluchten überwindet und der auch im späteren Spiel noch oft zum Einsatz kommt. Boba Fett ist dann nur der erste Endgegner. Ihm folgt ein dicker Droid auf dem Fuße. Luke befindet sich inzwischen auf Tatooine in Kenobi's Versteck. Leider ist der Gute verpetzt worden und ein ganzes Rudel Meuchelmörder ist per Jetbike auf dem Weg zu ihm. In einer rasanten Aufholjagdt drängelt Ihr die Bösewichte vom Weg ab und gelangt schließlich zu Kenobi's Versteck. Das nächste Ziel sind geheime Konstruktionspläne des Imperiums, die sich in einem Computer auf einem Frachter befinden. Die Suche danach gestaltet sich wieder als "First Person Shoot'em Up". Danach landet Ihr auf Coruscant und versucht durch die Kanalisation in Imperial City einzudringen. Tauchgänge in der Kloake (gottseidank übertragen Videospiele keine Gerüche) und Kämpfe mit schleimigen Monstern machen hier den Reiz des Spiels aus. Habt Ihr den Eingang zum Palast von Xizor gefunden, müßt Ihr die Xizor's Raumstation vom Palast abkoppeln. In einer action-reichen Weltraumsequenz legt Ihr Euch erst mit Xizor's Raumjägern an und zerblast schließlich noch die





Zwischensequenzen beschränken sich auf Bild und Text. Rechts: Der Held ist per Lufttaxi unterwegs

Ob in einer Weltraumschlacht, beim Bonussammeln oder beim Schnorcheln in der Kloake, Shadows Of The Empire sorgt über die gesamte Distanz für Spannung und Action





Da lacht der Biker: In dieser Sequenz werden Feinde abgedrängt



Dieser AT-ST war ein Zwischengegner und starb durch meine Pistole

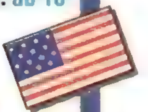
Raumstation. In jedem Level (egal, ob zu Fuß oder per Raumschiff) habt Ihr diverse Perspektiven zur Wahl, die je nach Situation zu Eurem Vorteil eingesetzt werden. Die verschiedenen Schwierigkeitsgrade werden durch begrenzte Waffen, Leben und andere Extras realisiert. So werdet Ihr beispielsweise auf "Easy" nach jedem Spielabschnitt wieder auf mindestens fünf Helden-Leben aufgepeppt. Außerdem stecken Eure Feinde auf den höheren Levels mehr Treffer ein, bevor sie endlich kleinbeigeben. Freilich existiert auch ein Bonus-System. Gut versteckte Medallien (Challenge Points) verschaffen Euch Extraleben und Bonusgegenstände, sofern Ihr sie alle findet. Nach jedem Spielabschnitt (zwei bis drei Level) speichert das Spiel den aktuellen Spielstand auf dem Modul. Dazu erschallt orchestraler Soundtrack wie im Film. *js*



„Um den Modulfeinden gleich eins reinzuwürgen: Von FMV-Sequenzen einmal abgesehen, steht dieses Spiel in Abwechslung und Umfang den aktuellen CD-ROMs in nichts nach. Im Gegenteil, man ist dauernd gespannt, was wohl als nächstes kommt. Auch, daß das Nintendo 64 "nur" MIDI-Stücke spielen kann, fällt bei dem genialen Orchester-Soundtrack nicht auf. Mit den superflüssigen Animationen kann kaum ein bekanntes Spiel mithalten. Daß die Gegner in den Star-Wars-Filmen zwar zahlreich, aber nicht sehr unterschiedlich waren, kam den Entwicklern zugute. Was Euch so zu Fuß entgegenkommt, kann man sich an zwei Händen abzählen. Trotzdem wurde das Gleichgewicht zwischen Action und Geschicklichkeitsanforderungen geschickt gehalten. Beeindruckend sind vor allem die gigantischen Landschaften. Obwohl restlos alles aus Polygonen aufgebaut ist, ist die Umgebung nie eintönig und erzeugt ein fantastisches Gefühl von Weite und Größe. Allerdings wird mir die (geniale) Steuerung im Spiel etwas zu oft umkonfiguriert. So müßt Ihr beim ersten Durchspielen vor jedem Spielabschnitt wegen der nächsten Joypad-Belegung in die Anleitung schielen. Wie schon erwähnt, ist es beim ersten Durchspielen (auf Easy) die Neugierde, die Euch weitertreibt. Dann erfahrt Ihr aus Anleitung und Abspann, daß es noch weiteren Bonus und mehr Geschichte gibt, wenn Ihr's auf Medium durchspielt und alle Challenge Points einheimst. Der Schwierigkeitsgrad "Jedi" ist allerdings nur etwas für absolute Profis, da er fast an "unfair" grenzt. Die Steigerung des Schwierigkeitsgrades hätte aber linearer sein können. Ich schließe mich denen an, die die fünfte Mission (von zehn) für die anspruchsvollste halten. Insgesamt fehlt es dem Spiel etwas an Stimmung, es könnte dichter sein. Trotzalledem stecken etliche tolle Ideen in Shadows Of The Empire, und das Angebot an Aha-Effekten läßt kaum zu wünschen übrig. Für Freunde der Star-Wars-Saga ist Shadows Of The Empire ganz sicher hochinteressant, wenn nicht gar ein Muß. Ein System-Seller (Kaufgrund für die Konsole) ist es aber nicht ganz geworden."

System: N 64
Spieletyp: 3D-Action
Megabit: 96
Hersteller: Lucas Arts/Nintendo
Testversion: Nintendo
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 9
Preis: ca. 150 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik: 83%
Musik: 82%
Soundeffekte: 70%



Spielspaß 78%



Rotierende Plattformen? Hier sind also wieder Dash's Jump'n'Run-Künste gefordert.



Eindeutig ein Highlight des Spiels: Die fetten AT-ATs macht Ihr per Schleppkabel fertig

NINTENDO 64



Je nach Güteklasse des ergatterten Edelmetalls steigt Ihr eine Prüfungsklasse höher



Gyro-Chopter-Piloten dürfen einen Space Shuttle-Launch bewundern

Völlig losgelöst

Pilotwings 64

VIDEO GAMES CLASSIC

In Zusammenarbeit mit dem US-Simulationspezialisten „Paradigm" produzierte Nintendo eines der beeindruckendsten Debütspiele für sein neues 64-Bit-Flaggschiff. Die Story und das Spielprinzip wurde gegenüber dem sechs Jahre alten SNES-Vorgänger nur unwesentlich verändert: Ihr schlüpft in die Rolle eines der sechs zur Auswahl stehenden Pilotenanwärter. Jeder der Flugschul-Absolventen hat in den acht Disziplinen seine Vor- und Nachteile, die sich überwiegend bei Steuerung, Wendigkeit und Geschicklichkeit bemerkbar machen. Neben extremen Sportvehikeln wie Drachengleiter, Gyro-Helikopter oder Raketenanzug dürft Ihr in den Bonusrunden Euer Talent als lebendige Kanonenkugel, flügelschwingender „Vogelmann", „Fallschirmspringer" oder „Sprungstiefelakrobat" unter Beweis stellen. Als Austragungsstätten der Disziplinen dienen vier idyllische Insel-Szenarien, die mit berühmten U.S-Sehenswürdigkeiten wie zum Beispiel der Freiheitstatue, Mount Rushmore, Golden Gate Bridge u.v.a. Attraktionen gespickt sind. Die Steuerung jedes Fluggeräts bzw. jeder Phantasiedisziplin ist völlig unterschiedlich: Viele Feinheiten beeinflussen das Flugverhalten bei der Ausführung Eurer Prüfungssaufgaben. Dazu gehören Auswirkungen von Witterungseinflüssen, wie z.B. Schneegestöber oder Windrichtung, sowie die Änderung der Geschwindigkeit. Die zu erledigenden Missionen sind vielfältig: Mit dem Gyro-Helikopter, Raketenanzug oder Drachengleiter gilt es, schwebende Ringe zu durchfliegen, eine Anzahl von Wetterballons in seine Bestandteile zu zerlegen oder nach thermischen Aufwinden zu fahnden. In weiteren Missionen müßt Ihr vorgegebene Ziele aus unmittelbarer Nähe fotografieren, mysteriöse Höhlenkatakomben erforschen und zielgenaue Landungen durchführen. Helikopterpiloten zerlegen mit ihrem Raketengeschütz überall verteilte Zielscheiben oder betreiben ausgiebige Hetzjagd auf gigantische Roboter-Kolosse. Habt Ihr eine vorgegebene Anzahl von Punkten erreicht, steigt Ihr eine Klasse höher und kassiert je nach der Perfektion des ausgeführten Manövers eine Bronze-, Silber- oder Goldmedaille. Damit Ihr anhand der fast grenzenlosen 3D-Freiheit alles ausgiebig bewundern dürft, gibt es zahlreiche Sichtperspektiven: Auf Knopfdruck könnt Ihr nicht nur nach links oder rechts blicken, sondern auch auf eine Außen- bzw. Ego-Perspektive umschalten. Besonderes Augenmerk haben die Designer auf das physikalische Flugverhalten sowie den Realismus der 3D-Landschaft gelegt. Das Inselterrain besteht überwiegend aus texturierten Polygonen, wobei originalgetreue Landschaftsaufnahmen als Designvorlage dienten. Nach jeder geschafften Aufgabe wird der Spielstand automatisch auf Modul abgespeichert. *ws*



Mit dem Drachengleiter fahnden wir ständig nach thermischen Aufwinden





In einer der Phantasiedisziplinen hechtet Ihr mit Sprungstiefeln durch das Gelände. Rechts: Wahlweise aus der Ich- oder Außenperspektive steuert Ihr Euer Sportvehikel.



Im spektakulären Anflug brausen wir unter einer Brücke hindurch



Auch mit dem Jet-Pack sammeln wir die begehrten Punkteringe auf

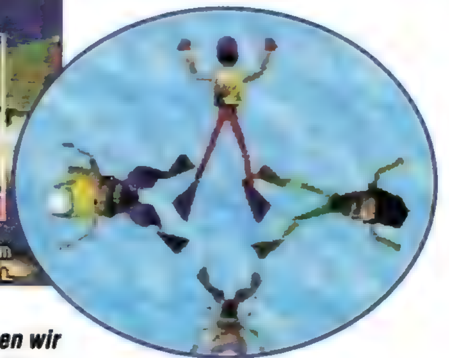
NINTENDO 64



super

„Da hat uns Nintendo neben Super Mario 64 ein weiteres kleines Meisterwerk beschert. Damals wurde das Super Nintendo-Erstlingswerk meines Erachtens maßlos unterschätzt. Das Spielprinzip war erfrischend neu und hatte zudem den unbeschreiblichen Motivationsfaktor eines "Miyamoto"-Werkes mit auf den Weg bekommen. Auch das Nintendo-64-Sequel ist in meinen Augen ein weiterer Knaller, der sich durch seine einzigartige Präsentation einen Ehrenplatz im Olymp der besten Videospiele verdient hat. Die gekonnte Gratwanderung zwischen Flugsimulation und Geschicklichkeitstest fesselt selbst abgebrühteste Action-Zocker für mehrere Wochen an den Bildschirm. Noch nie gab es eine derart perfekt realisierte Virtual-Reality-Welt in Echtzeitberechnung auf einer Konsolenplattform zu sehen. Die phantasievollen Insellandschaften sind wie eine kleine eigene Welt aufgebaut: Großstädte, Seen, Flüsse, verschneite Bergketten, Staudämme, Fabriken und Wälder warten nur darauf, von Euch endeckt zu werden. Diese enorme Detailbessenheit hat allerdings seinen Preis: Die Spielgeschwindigkeit scheint zwar überwiegend flüssig zu sein, dennoch machen sich je nach Objektdichte hier und da einige kurze Ruckler bemerkbar. Nichts desto trotz tut dieser kleine Kritikpunkt dem Spielspaß keinen Abruch. Wie in der Wirklichkeit hängt alles von den analogen Steuerkünsten des Joypad-Piloten ab, ob der jeweilige Akteur sicher auf dem Zielfeld landet oder buchstäblich seine Nase in den Sand steckt. Gegenüber dem Vorgänger wurde zudem noch viel mehr Wert auf eine größere Missionsvielfalt gelegt. Dank verschiedener Ansichten kommt das Flugfeeling erstaunlich gut rüber. Realismus-Fetischisten freuen sich außerdem über die perfekte Umsetzung physikalischer Gesetze. Viele Missionen , Tag- und Nachtflüge und einige versteckte Überraschungen sorgen für monatelange Abwechslung und nervenaufreibende Herausforderungen. Sehnt sich Euer Fliegerherz nach außergewöhnlichen Luftabenteuern mit genialem Spielwitz, solltet Ihr Pilotwings 64 nicht auslassen. Nur richtig Fliegen ist schöner!"

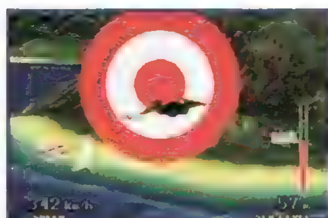




Oben: Mit Eleganz schweben wir als „Birdman" durch die Lüfte. Beim „Sky-Diving" gilt es im freien Fall kunstvolle Flugformationen zu bilden.







Mitte: Die Höhlen-Stage erfordert einiges an Steuergeschick. Ganz unten versuchen wir uns als lebendige Kanonenkugel.

System: Nintendo 64
Spieletyp: Geschicklichkeit
Megabit: 64
Hersteller: Paradigm/Nintendo
Testversion: Nintendo
Spieler: 1
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	84%
Musik:	74%
Soundeffekte:	72%



Spielspaß 86%



Einen von vier Jetski-Reitern führt Ihr zum wohlverdienten Sieg



Das stille Wasser des „Milky Lake" ist nicht nur grafisch ein Genuß

Naß macht Spaß

Wave Race 64

Wir haben Euch ja schon viel über Nintendos Jetski-Simulator berichtet, nun mußte sich *Wave Race 64* im Testlabor behaupten. Wie schon erwähnt handelt es sich um ein Rennspiel, in dem Ihr mit einem von vier Charakteren (und dem dazugehörigen Jetski) über die Wasseroberfläche von insgesamt neun Kursen düst. Zwei der Strecken sind allerdings nicht von Anfang an wählbar. Erst, wenn Ihr die Meisterschaft im Schwierigkeitsgrad "Normal" erreicht habt, kommt ein Kurs hinzu, auf "Hard" der zweite. Wer´s auch noch schafft, diesen Modus zu gewinnen, darf in der nächsten Klasse alle acht Rennkurse in Gegenrichtung fahren. Der neunte (bzw. erste) Kurs "Dolphin Park" ist quasi die Trainingsstrecke. Hier könnt Ihr Euch mit den Fahreigenschaften der einzelnen Geschosse vertraut machen und an zwei Schanzen auch schon mal ein paar Stunts ausprobieren. Die benötigt Ihr nämlich, um im Score-Modus auf anständige Punktzahlen zu kommen. Hier, wie auch im Time Trial fahrt Ihr nach einem Checkpoint-System. Während es im Time Trial nur um Bestzeiten geht (die freilich auf dem Modul gespeichert werden), bekommt Ihr im Score-Attack Punkte für spektakuläre Einlagen und das Durchfahren von Ringen. Aber bleiben wir noch etwas bei der Meisterschaft. Außer Euch nehmen noch drei weitere Fahrer teil, die ntelligent programmiert wurden. Sie fahren etwa so gut wie menschliche Mitspieler und machen fairerweise auch den einen oder anderen Fahrfehler. Dazu kommt, daß Ihr Gegner auch rammen könnt – was im richtigen Moment Wunder bewirkt. In der Meisterschaft werden Punkte in einer Art GP-Modus verteilt. So erhält der erste sieben Punkte, der zweite vier usw.. Man muß also nicht jedes Rennen gewinnen, um zum Schluß auf dem Siegertreppchen zu stehen. Die Kurse folgen jeweils einem bestimmten grafischen Thema und haben fast alle ihre Eigenheiten. Im "Southern Island"-Kurs sinkt beispielsweise der Wasserspiegel in den ersten drei Runden nach und nach ab. Ihr müßt Euch also in jeder Runde auf eine andere Fahrweise einstellen. Auf dem "Milky Lake" verzieht sich langsam der erst vorhandenen Nebel, andere Strecken haben auf höheren Leveln teils schwierige Abkürzungen. Auf jeder Rennstrecke wird quasi Riesenslalom gefahren. Ihr umfahrt rote und gelbe Bojen möglichst auf der richtigen Seite. Dabei zählt Euer Power-Meter hoch, und nach der fünften gültigen Boje habt Ihr "Maximum Power". Laßt Ihr allerdings eine Boje aus, ist jeglicher Extra-Power futsch und auf Eurem Bojenzähler wird eins abgestrichen.





Bojen und Sprungschanzen sind die entscheidenden Spielelemente von Wave Race 64





Und Jump! Wer den richtigen Weg und die nötigen Abkürzungen kennt, kann etliche Sekunden einsparen. Etwas Geschick ist aber schon nötig.

NINTENDO 64



Für die ganz Harten: Zweispieler-Duelle auf der fiesen Eisstrecke



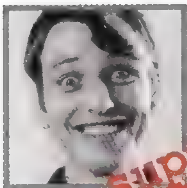
Wer entscheidende Kurven versaut, liegt schnell eine Runde hinten

Sinkt dieser Zähler auf Null, scheidet Ihr aus. Das gilt natürlich auch für den Zwei-Spieler-Modus auf horizontal geteiltem Bildschirm. Sämtliche Einstellungen (inklusive aller Konfigurationen und Bestzeiten) werden auf dem Modul untergebracht, und für die musikalische Untermalung sorgen flotte Themen mit jazzigem Einschlag. *js*

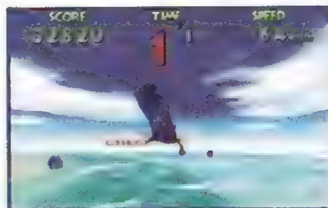


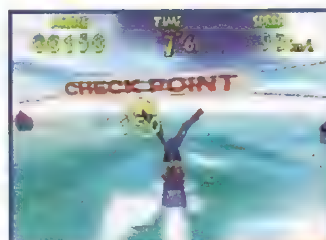
Rangeleien an den Bojen gehören zur Tagesordnung





„Wollte hier vielleicht jemand damit angeben, daß das Nintendo 64 Wellen und Lichtbrechungen nicht nur in Echtzeit, sondern auch während eines Rennspiels berechnen kann? Es gab ja bisher nur wenige (zumeist klägliche) Versuche, Rennspiele zu Wasser zu realisieren. So gut wie Nintendo hats aber bis heute noch keiner geschafft. Wave Race ist eine richtig "runde Sache" geworden. Die Steuerung stimmt, die Einstellmöglichkeiten geben keinen Grund zur Klage und Grafik sowie Gameplay gehören mit zum Feinsten, was Konsolen derzeit zu bieten haben. Das Spiel ist auf alle Fälle vielseitig genug, um auch längerfristig zu motiveren. Ihr habt alle Rennen gewonnen? Gut, dann verbessert Ihr Eure Rekorde im Time Attack. Wie? Bestzeiten langweilen Euch? Ok, dann trainiert Ihr eben Stunts. Bis Ihr alle Tricks draufhabt, mit denen Ihr auch noch die letzte Hundertstelsekunde schneller seid, wird eine Menge Wasser den Fluß runterfließen. Die vielfältigen Einstellmöglichkeiten von der Konfiguration des Jetskis über Runden und Bojenzahl bis zum Wellengang lassen für jeden Geschmack optimales Fahrgefühl zu. Nintendo-typisch ist auch die Musik. Im ersten Moment denkt man "was für'n Gedudel?" und achtet nicht weiter darauf. Wenn Ihr das nächste Mal auf den Sound achtet, ist alles zu spät. Die "nette" Musik hat sich schon so richtig in Eurem Gehörgang festgefressen und Ihr könnt auch schon mitpfeifen. Wer ein bißchen Geschaukel verträgt und bei einem Rennspiel nicht unbedingt festen Boden unter den Füßen braucht, wird von Wave Race genauso begeistert sein wie wir."





Bei den Stunts geht's zwar nicht immer realistisch zu, dafür macht's aber umso mehr Laune

System: Nitendo 64
Spieletyp: Jetski-Rennspiel
Megabit: 64
Hersteller: Nitendo
Testversion: Archiv
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	86%
Musik:	75%
Soundeffekte:	81%

Spiel-spaß 90%



Die Abwehrspieler schauen dumm zu, wie der Ball ins Körbie geht



Sogar die seitliche Ansicht eignet sich gut zum spielen

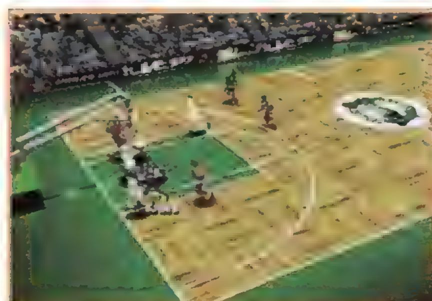
Mit Shaq

NBA Live '97

Kein anderes Sportsegment wird so hart umkämpft, wie das der Basketballsimulationen. Konami, Sony und Electronic Arts lieferten letztes Jahr schon erstklassige Umsetzungen des rasanten Ballsports ab, und die Nachfolger versprechen noch mehr Realismus und Tempo. Bei EAs *NBA Live'97* liegen die Verbesserungen vor allem im Detail. Das Spiel bietet natürlich die erwarteten Spieloptionen, Freundschaftsspiel, Saison oder Playoffs, jede Menge Einstellmöglichkeiten im Optionsmenü und Statistiken der Saison 95-96 bis zum Erbrechen. So ziemlich jede Regel läßt sich an- oder ausschalten, was vor allem Anfänger begrüßen, denn dem Schiedsrichter entgeht kein Verstoß. Im Arcade-Mode ermüden Spieler nicht, und Verletzungen gibt es ebenfalls keine, während der Simulations-Mode absoluten Realismus bietet. Dank der offiziellen Lizenz dürft Ihr aus allen 29 NBA-Teams und zwei All-Star-Mannschaften wählen. Vor dem Spiel lassen sich im Menüpunkt Strategie bestimmte Spielzüge festlegen, die Ihr während des Matches per Tastendruck aktiviert. Eure Spielstände und Statistiken sichert Ihr per Memory Card. rz







Besonders schöne Aktionen zeigt das Programm automatisch nochmal im Replay



„Wenn die Verpackung schon keine atemberaubenden Neuheiten verspricht, muß eigentlich etwas faul sein. NBA Live' 97 bietet zwar wunderschön animierte und gezeichnete Spieler sowie einige neue Dunks, aber die großen Innovationen fehlen leider. Die unglaublich zahlreichen Einstellmöglichkeiten und der ausführliche Statistikteil befriedigen auch die Wünsche der größten Basketball- und NBA-Fans, aber die Optionen bot halt auch schon der Vorgänger. Gibt es also irgendwelche Gründe, warum Besitzer des Vorgängers nochmal 100 Mark locker machen sollten? Vielleicht die zahlreichen Kameraperspektiven, die fast alle eine ausgezeichnete Übersicht über das Spielfeld versprechen. Ansonsten ähnelt die 97er Verson seinem Vorgänger einfach zu sehr, als daß man den Kauf bedenkenlos empfehlen könnte, vor allem, da Konami mit NBA in the Zone 2 bei Basketballsimulationen einen neuen Standard gesetzt hat, an dem auch EA zu knabbern hat."



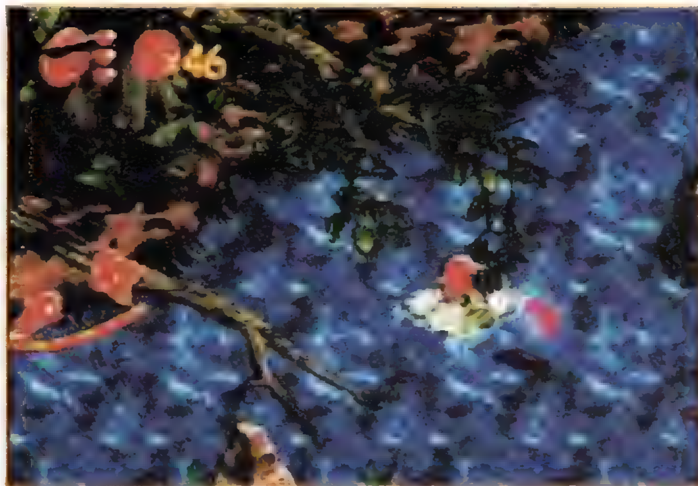
Shaq-Attack spielt jetzt bei den L.A. Lakers

System: Playstation
Spieletyp: Basketballsim.
Megabit: CD
Hersteller: EA
Testversion: EA
Spieler: 1 bis 8
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	80%
Musik:	78%
Soundeffekte:	80%

Spielspaß 79%



Eine Floßfahrt die ist lustig, eine Floßfahrt die ist schön...



Cruel Spot die Hexe spukt auf dem Friedhof auf ihrem Besen

Alter Schinken

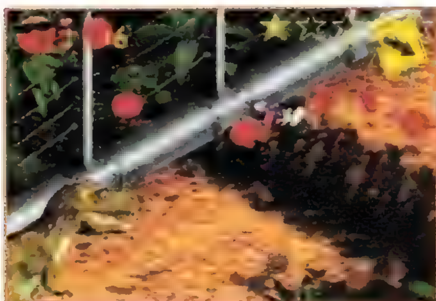
Spot goes to Hollywood

Nach endlosen Verzögerungen hat es Virgin doch doch geschafft die 32-Bit-Umsetzung von *Spot Goes to Hollywood* fertigzustellen. Für die grafische Untermalung der insgesamt 20 Level (mit Bonusstages) haben sich die Entwickler beliebte Themen aus Hollywoods Traumfabik auserkoren. Durch einen unglücklichen Zufall landet unser Held Cool Spot in einer Filmkamera und durchlebt nun die auf Zelluloid gebannten Szenarien. So kämpft Ihr Euch durch ein Piratenschiff, laßt das Grauen eines Geisterhauses über Euch ergehen und erkundet alte Inka-Ruinen. Ihr steuert natürlich wieder den smarten roten Punkt, der schon zu 16-Bit-Zeiten Mega-Drive-Besitzer begeisterte. Die Spielabschnitte seht Ihr in einer isometrischen Perspektive, neben den üblichen Jump'n-Run-Stages sorgen Shoot'em-Up-Einlagen für Abwechslung. Auf einem fliegenden Besen reitet Ihr durch einen Friedhof, auf einem winzigen Holzfloß rast Ihr einen reißenden Fluß hinunter. In den Levels gibt es eine Vielzahl von Gegenständen zu finden, goldene Sterne gewähren Euch Eintritt in die Bonusstages, mit unterschiedlichen Buchstaben bedruckte Münzen aktivieren spezielle Waffen. *rz*

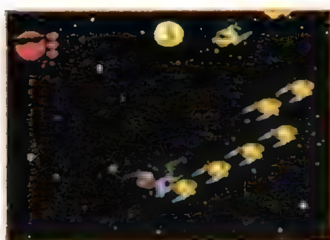


geht so

Erst kürzlich zeigten Sony und Crystal Dynamics mit Crash Bandicoot und Pandemonium eindrucksvoll, wie man das Jump'n-Run-Prinzip auf 32-Bit-Konsolen grafisch erstklassig untermalen kann. Die Entwickler von Spot goes to Hollywood orientierten sich leider an 16-Bit-Vorbildern, bis auf die sehr schönen gerenderten Zwischensequenzen versinkt Cool Spot grafisch im Mittelmaß. Solange der Spielspaß stimmt, wäre das alleine nicht unbedingt ein Kritikpunkt, denn Klassiker wie z.B. Worms sind auch nicht gerade ein Augenschmaus, doch auch in diesem Punkt enttäuscht Virgins roter Punkt. Biedere Durchschnittskost wird dem verwöhnten Spieler geboten, keine interessanten Ideen, abgefahrene Leveldesigns oder witzige Einlagen sucht man vergebens. Im Vergleich zur schon genannten Konkurrenz zieht Spot goes to Hollywood in jeder Hinsicht den kürzeren.



Im Jurassic-Park-Abschnitt verfolgt Euch ein hungriger T.Rex



Ach wie niedlich, ein klassisches Shoot'em Up im Uralt-Gewand als Bonus-Level



Hier wird deutlich mehr Kuhalität geboten als in anderen Stages

System: Playstation
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: CD
Hersteller: Virgin
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

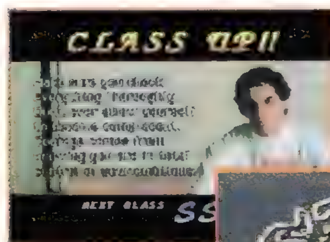
Grafik:	58%
Musik:	64%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 61%

Pipifax

A. Senna Kart Duell

Daß es sich bei *Ayrton Senna Kart Duell* um ein Kart-Rennen in 3D handelt, habt Ihr Euch sicher schon gedacht. Das mit dem "Duell" ist allerdings so eine Sache. Duellieren dürft Ihr Euch nämlich nur mittels Link-Ausrüstung. Für Solo-Spieler gibt's Trainingsrunden, Time Trial und eine Meisterschaft. Letztere setzt sich aus drei Rennklassen á drei Rennen zusammen. Vorgerückt wird aber nur, wenn Ihr im letzten Rennen Erster wart. In der Meisterschaft müßt Ihr Euch zudem mit der Reifenwahl auch auf das aktuelle Wetter einstellen. Bei Regen geht's freilich auch mit den richtigen Reifen etwas rutschiger zu. Damit das Spiel den Namen "Senna" auch verdient, könnt Ihr aus einer Datenbank Fotos und Statistiken zur Rennfahrerlegende abrufen. *js*





Für Fans enthält das Spiel viel über Ayrton Senna. Das Rennen selber haut Konsolenpiloten nicht um.



geht so

„Dieses Spiel bietet zwar eine nette und fixe Grafik, an der Steuerung und dem Spielaufbau haben aber kaum Könner gewerkelt. Wenn's schon "Duell" heißt, erwartet man doch zumindest ein Duell mit dem Meister selbst, oder? Gibt's aber nicht. Zur Steuerung: Mit dem Joypad kommt Ihr nur recht "hölzern" um die engen Kurven, mit einem analogen Kontroller geht's dafür gleich viel leichter. Das wichtige Driften ist mit einem Joypad kaum zu dosieren. Dazu nerven die viel zu langen Ladezeiten. Der Sound paßt eher zu den Schlümpfen als zu einem Rennspiel. Wer gern mit kleinen Kisten unterwegs ist, sollte da doch lieber zu Penny Racers oder Street Racer greifen."

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sunsoft
Testversion: Sunsoft
Spieler: 1
Features: Speicheroption, Link
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	65%
Musik:	49%
Soundeffekte:	44%

Spielspaß 63%

SONY PLAYSTATION

SONY PLAYSTATION



Aus der Cockpit-Perspektive „lasern" wir uns die Flugbahn frei



Im Canyon müßt ihr eure Steuerkünste unter Beweis stellen

Sternen-Zoff

Rebel Assault 2

LucasArts läßt nach erfolgreichen N64-Debüt auch die PlayStation-Besitzer nicht im Regen stehen. Als Raumkadett der Rebellenfront müßt Ihr über 15 Missionen absolvieren, die in verschiedene Genrebereiche aufgeteilt sind. Je nach Level variiert die Spielumgebung. Aus der 3D-Perspektive zischt Ihr mit einem X-Wing oder Speeder Bike über verschiedene Planetenoberflächen hinweg, schlingert Euch durch Canyon-Gebiete und liefert Euch erbarmungslose Lasergefechte mit imperialen Abfangjägern. Dabei seht Ihr Euren Fighter wahlweise von hinten, oder blickt direkt aus dem Cockpit. In weiteren Spielstufen seid Ihr zu Fuß unterwegs, um feindliche Basen zu erobern. Dabei dienen statische Render-Kulissen als Gefechtsschauplatz. Da fast die gesamte Spielgrafik auf CD abgelegt ist, beschränken sich die Joypad-Aktionen überwiegend aufs Anvisieren und Abballern von verschiedenen Feindobjekten. Werdet Ihr getroffen, sinkt Eure Schutzschildenergie. Zwischen den Einsätzen wird die Handlung von tonnenweise Filmmaterial untermalt. ws



„Dank qualitativ erstklassiger Videosequenzen und bombastischer Soundeffekte fühlt man sich unversehens in ein Star-Wars-Abenteuer versetzt. Allerdings hätte ich zuvor nicht Shadow of the Empire auf dem N64 spielen sollen. Rebel Assault 2 orientiert sich an dem zwei Jahre alten PC-Original und bietet, abgesehen von einigen geringfügigen Verbesserungen, technisch keine weltbewegenden Neuerungen. Fast alle Spielsequenzen werden vorberechnet von der CD abgespult, in denen von Euch lediglich einfache Ausweich- und Zielübungen abverlangt werden. Spaß macht's trotzdem: Fetzige Balleraction steht vor allem in den effektvollen Weltraumschlachten auf der Tagesordnung, während die Bodenmissionen durchgehend einer langweiligen Schießbudengalerie gleichen. Letztendlich laden zwei randvoll gefüllte CD's zum genüßlichen „Lasern" ein. Die professionelle Präsentation und die durchschnittlichen Shooting-Einlagen lassen allerdings nur beinharte Star-War-Fans zum wirklich begeisterten Publikum werden."



Die Bodenmissionen gleichen einer banalen Schießbudengalerie: Ausweichen und Ballern heißt die Devise



Minutenlange Filmsequenzen werden zwischen den Level-Abschnitten dargeboten



Mit dem Falken rasen wir durch einen gefährlichen Tunnelkomplex

System: Playstation
Spieletyp: Actionspiel
Megabit: 2 CDs
Hersteller: Factor 5/Lucas Arts
Testversion: MARO
Spieler: 1
Features: Speicheroption, Paßwort, Lightgun-Support
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 6
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 16

Grafik:	74%
Musik:	82%
Soundeffekte:	70%



Spielspaß 75%



Von den vier Kameraperspektiven sind Live und Normal am besten



Jeder Spieler verfügt über ein Riesenkontingent an Wurfmöglichkeiten

SONY PLAYSTATION

Gipfelstürmer

NBA In The Zone 2

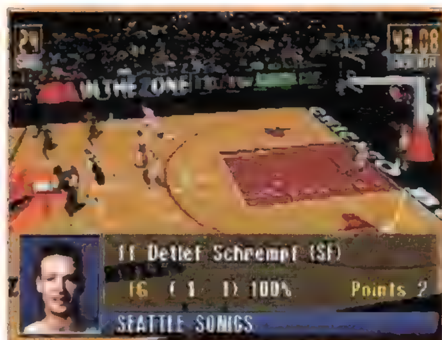


Nichtmal ein Jahr nach dem ersten Teil hat sich Erstaunliches getan: Derart hochauflösende Grafik gab es bisher in keinem auf Polygonen basierenden Sportspiel zu bewundern. Nicht nur die detaillierte Gestaltung der Spieler fällt sofort ins Auge, deren Animationsphasen sehen dazu noch unglaublich realistisch aus. Eine weitere wesentliche Neuerung ist die Vielzahl an strategischen Elementen. Mit den L- und R-Tasten könnt Ihr Euch jetzt z.B. schneller Freiraum verschaffen bzw. in der Abwehr gezielter zum Steal ansetzen. Während man in manchen Basketball-Simulationen beim Block einfach nur hochspringt, kann der Spieler hier auch während des Sprungs gesteuert werden. Außerdem ermüden Eure Mannen diesmal und werden langsamer. Im Hinblick auf die in diesem Punkt überlegene Konkurrenz hat Konami *In The Zone 2* ebenfalls einen Season- und Playoff-Mode spendiert, wobei die aktuellen Statistiken aller Mannschaften (inklusive Ersatzspieler) der letzten Saison berücksichtigt sind. Überdies dürft Ihr auch selbst Spieler editieren und per Trade-Option in vorhandene Teams einbauen. ds



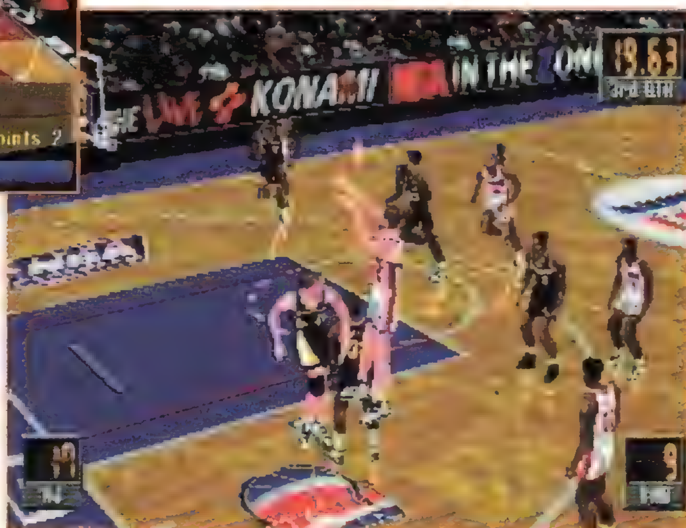
super

„Bis auf einen kleinen Schönheitsfehler ist NBA ITZ2 derzeit definitiv das beste Konsolen-Basketballspiel überhaupt. Wer allerdings gerne die Statistiken seiner Spieler verfolgt, was ja über eine ganze Saison hinweg nicht uninteressant ist, der dürfte sich hier ärgern. Im Season-Mode werden nämlich nur die Spielstände abgespeichert und sonst nix. Abgesehen davon und verglichen mit dem ersten Teil spielt sich In The Zone 2 jedoch fantastischer und realistischer, als jedes andere bisher erschienene Game. So können einzelne Spieler wie z.B. Pippen, nur bestimmte und mehr Dunks ausführen, als z.B. Stockton. Zudem klappen einige Moves erst unter besonderen Bedingungen, die abhängig sind von Eurer Position auf dem Spielfeld, der Stärke des Spielers und wie dieser gerade gedeckt wird. Trotz der extrem detaillierten Grafik ist die Spielgeschwindigkeit erfreulich hoch. Auch mit all den neuen und wirklich guten Taktikelementen bleibt ITZ2 aber immer noch eine schnelle, auf Dunk-Action ausgerichtete Simulation.“



Ist die Heimvorteil-Option aktiviert, erhöht sich die Chance der gastgebenden Mannschaft





Geniale Grafik und super Spielbarkeit machen ITZ 2 zur Nummer 1

System: Sony Playstation
Spieletyp: Basketball
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Konami
Spieler: 1- bis 8
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6 bis 8
Preis: ca. 110 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	92%
Musik:	80%
Soundeffekte:	78%

Spielspaß 87%

SONY PLAYSTATION



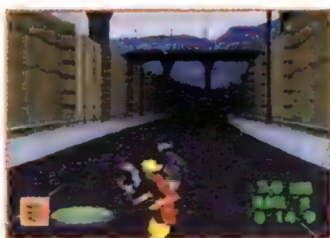
Eine der wenigen Neuerungen: Snowboard-Rennen in Japan


Für sportliche Duelle eignet sich der Zwei-Spieler-Modus am besten

Antreten und rollen

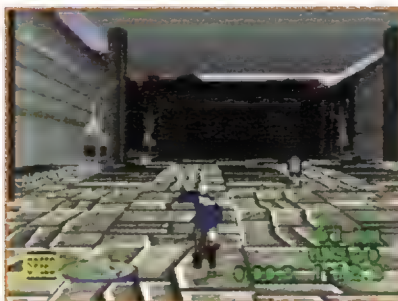
2Xtreme

Mit *2Xtreme* geht *Extreme Games* in die zweite Runde. Wieder handelt es sich um ein sportlich angehauchtes Rennspiel, in dem Ihr per In-Line-Skates, Skateboard, Moutainbike oder (neu) mit dem Snowboard über internationale Strecken zischt. Per Beschleunigungsknopf gebt Ihr Stoff, bis Eure Kraftanzeige im roten Bereich hängt, dann wechselt Ihr in die geduckte Stellung und laßt es mit geringerem Windwiderstand einfach laufen. Das ganze Rennen dreht sich um Punkte. Die scheffelt Ihr für eine gute Plazierung, Stunts im Sprung, das Durchfahren von Toren und das Schubsen von Gegnern. Flitzt Ihr durch ein weißes Tor, erhaltet Ihr ein Extra, mit dem ihr besser prügelt, weiter springt, schneller oder unempfindlich gegen Schläge werdet. Im Spiel finden sich 12 Strecken mit den Themen "Las Vegas", "Los Angeles", "Afrika" und "Japan". Dabei sind in Vegas nur In-Line-Skater unterwegs, in L.A. nur Skateboarder, die Biker kurven durch Afrika und in Japan wird Snowboard gefahren. Neben den anwählbaren Charakteren mit ihren Stärken und Schwächen habt Ihr die Möglichkeit, Euren Rennroller selbst zu konfigurieren und auch zu speichern. Wieder dabei ist auch der Zwei-Spieler-Modus auf horizontal geteiltem Bildschirm. Die gebotene Action und die Computer-Gegner sind in den Optionen zusammen mit der Joypadbelegung und dem Sound einstellbar. Zum Spiel gibt's wie gewohnt Stromgitarre. *js*


Mit dem Feder-Extra seid Ihr zu gewaltigen Sprüngen fähig



„Na toll, statt dem Liege-Skateboard gibt's jetzt ein Snowboard. Der Charakter-Designer ist bei der großen "Standard"-Auswahl nur bedingt wichtig, und den Wegfall von Preisgeldern sowie das damit verbundene Tuning kann ich leider ebenfalls nicht auf die positive Seite verbuchen. Es kommt ja selten genug vor, daß ein Nachfolger spürbar schlechter ist, aber bei 2Xtreme ist genau das der Fall. Daran ändern auch die animierten Viecher in Afrika und die einfallsreichen Snowboard-Strecken nichts. Ich persönlich kann keinen Grund finden, 2Xtreme Extreme Games vorzuziehen. Die Entwickler hätten dem Teil ja wenigstens einen Halfpipe- oder Bowl-Modus verpassen können, in dem man die bonusträchtigen Stunts trainieren kann. Das wäre schon eine echte Verbesserung gewesen (sogar Uniracers auf dem Super Nintendo hatte soetwas). Aber so – greift im Zweifelsfall lieber zu Extreme Games."


Mit Tunnels und Bauten haben sich die Entwickler im zweiten Teil gründlich ausgetobt



In Afrika weicht Ihr dicken Viechern mit dem Mountainbike aus

System: Playstation
Spieletyp: Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Sony
Testversion: Maro
Spieler: 1 bis 2
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	80%
Musik:	69%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 65%



In vielen Städten dürft Ihr Kämpfer für Eure Armee anwerben



Der Kampfbildschirm zoomt und rotiert während des Schlagabtauschs

SONY PLAYSTATION

Massenprügelei

Suikoden

VIDEO GAMES CLASSIC

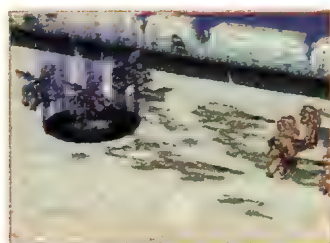
Es gibt also doch noch Zeichen und Wunder. Konami präsentiert auch in unseren Breitengraden sein hochgelobtes Rollenspiel *Suikoden*. Die Adaption einer alten chinesischen Heldensage konnte sich Anfang letzten Jahres in die Japano-Top-Ten mausern. Vor allem das gut durchdachte und leicht verständliche Gameplay fand viele Anhänger bei Rollenspiel-Greenhorns. Die Entwickler scheinen sich dabei sehr stark an *Breath of Fire* fürs Super Nintendo orientiert zu haben. So trabt Ihr als Mini-Sprite durch eine Landschaft, wobei Gegner vorerst unsichtbar bleiben. Erst bei Kontakt mit einem solchen blendet sich der isometrische Polygon-Kampfbildschirm ein, wobei je nach Kampfsituation das Bild zoomen und drehen kann. Sehr nützlich bei Standardsituationen ist der AI-Modus, bei dem alle Handlungsweisen Eurer Truppe, sei es normaler Angriff, Verteidigung oder Zauberspruch, vom Computer dirigiert werden. Im Verlauf der Handlung stoßen immer mehr Kämpfer zu Euch, die sich gegen Euen Feind, einen herrschsüchtigen Imperator, verschworen haben. 108 sind es an der Zahl, die sich in das neu errichtete Hauptquartier der Rebellentruppen einnisten und diese selbst zur vollwertigen Burg ausbauen. Waffengeschäfte, Hotels und andere Institutonen entstehen so nach und nach im Hauptquartier der Rebellen. Von den verfügbaren Charakteren dürft Ihr maximal fünf in Eure Kampftuppe aufnehmen. *tet*



„Es ist schon lange her, seit es ein Japano-Rollenspiel zu uns nach Euopa verschlagen hat. Mit Suikoden hat Konami sich und anderen einen großen Gefallen getan. Nicht nur, daß es eines der ersten Japano-typischen Rollenspiele für die Playstation ist, nein, es ist ein wiklich gut gelungenes Werk, das sich durch die spannende und stellenweise rührende Handlung und das übersichtliche Spielsystem auszeichnet. Da kann man getrost darüber hinwegsehen, daß die Grafik für 32-Bit-Verhältnisse etwas bescheiden ausgefallen ist. Die Suche nach den 108 Spielcharakteren (wovon einige jedoch vornehmlich in Läden als Verkäufer agieren) weckt den Jäger und Sammler in jedem rollenspielenden Menschen. Und der Stratege wird ebenfalls seine Freude im Kriegs-Modus haben, bei dem sich die Armeen des Imperiums und der Rebellen gegenüberstehen. Suikoden ist zweifellos eines der besten Titel, die seit Final Fantasy VI erschienen sind."



Auf der Map bewegt Ihr Euch fort. Später könnt Ihr auch vom Hauptquartier in Städte warpen.



Eure Helden lernen mit der Zeit ebenfalls Zaubersprüche



In Eurer Festung haben es sich einige Kämpfer gemütlich gemacht

System: Playstation
Spieletyp: Rollenspiel
Megabit: CD
Hersteller: Konami
Testversion: Archiv
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	79%
Musik:	89%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß **86%**

SONY PLAYSTATION


Mit Full-Speed rasen wir durch einen Bilderbuchwald


Hmm, was in dieser idyllischen Almhütte wohl alles vor sich geht?

Schneefresser

Cool Boarders

Ein etwas anderes Rennspiel hat die relativ unbekannte Softwarefirma UEP-Systems für die kalten Wintertage entwickelt. In *Cool Boarders* dürft Ihr wahlweise als Mann oder Frau mit dem Snowboard über drei schikanenreiche Gletscherbahnen hinwegrauschen. Zur Auswahl stehen mehrere Snowboard-Fabrikate, die sich in Geschwindigkeit und Steuerung unterscheiden. Per Knopfdruck führt unser „Coolman" waghalsige Stunt-Tricks wie z.B. Saltos und Drehungen aus, die das Punktekonto mit einem Sonderbonus bereichern. Die drei unterschiedlich langen Kurse führen Euch durch rutschige Gletschertäler und dunkleTunnelpassagen, über tückische Eispisten und enge Bergschneisen hinweg. Ziel ist es, drei abgesteckte „Checkpoints" innerhalb eines festgelegten Zeitlimits zu durchfahren, ansonsten droht das weniger erfreuliche „Game Over". Natürlich werden alle Rekordzeiten in einer Highscore-Liste aufgezeigt und auf Memory-Card gespeichert. *ws*





Oben: Eine Strecke in der Komplettübersicht. Links darf man sich für einen Snowboard-Crack (Frau oder Mann) entscheiden.

„So beeindruckend schnell und fließend die 3D-Landschaft auch ist, in Cool Boarders fehlt einfach die spielerische Substanz. Außerdem stören unschöne Grafikfehler den rasanten Tiefflug. Allein die Kombination aus „Checkpoint"-Zeitfahren und dem Zwang einer guten Plazierung, sind motivationstechnisch einfach zu wenig. Einige Spielmodis mehr hätten beileibe nicht geschadet. Zudem wurde auf einen aufwertenden Zweispieler-Modus, sei es nun als Split-Screen oder Link-Lösung, gleich vollkommen verzichtet. Alles in allem wäre Cool Boarders sicherlich das richtige Spiel für kalte Wintertage gewesen, wenn sich die Entwickler etwas mehr Mühe gegeben hätten. Die einigermaßen annehmbare Steuerung und die recht nette Idee mit Snowboard als fahrbarer Untersatz, retten UEPs Erstlingswerk vor Schlimmerem. Da fahren wir doch lieber auf ölverschmierten Asphaltstrecken."




Für halsbrecherische „Trick-Stunts" kassiert unser Akteur eine Menge Bonuspunkte


Auch an eine tückische Höhlenpassage haben die Entwickler gedacht

System: Playstation
Spieletyp: Snowboard-Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: UEP-Systems
Testversion: Sony
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	77%
Musik:	73%
Soundeffekte:	52%

Spielspaß 60%



Der wuchtigen Polygon-Masse von Nork sollte man besser ausweichen

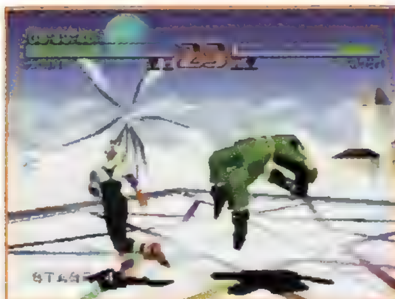


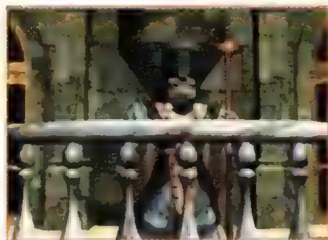
Einige der Hintergründe in Tobal No.1 wirken sehr trist und einfallslos

Anime-Prügel in 3D

Tobal No.1

Prügelspiele und Square? Rollenspiel-Enthusiasten schütteln bei dieser Konstellation zuerst ungläubig den Kopf. Doch das Unfaßbare ist bereits geschehen: Mit *Tobal No.1* feiert der japanische RPG-Gigant seinen glorreichen Beat'em-Up-Einstand. Ihr habt die Wahl zwischen acht Fantasy-Kämpfern, die alle eine bewegte Vorgeschichte aus dem Anime-Bereich besitzen. Jeder der Herausforderer erwartet Euch vor einer anderen 3D-Kulisse. Optisch präsentieren sich die fernöstlichen Martial-Arts-Spezialisten im "nacktem" Polygon-Outfit, was soviel bedeutet, daß die Entwickler auf verzierende Texturen und sonstige Effekt-Haschereien (außer etwas Gouraud-Shading) vollkommen verzichtet haben. Dafür kommen Genreliebhaber erstmals in den Genuß von grenzenloser Bewegungsfreiheit. Das heißt, Ihr könnt in alle Richtungen der Arena laufen, um den Gegner mit einem Angriff aus dem Hinterhalt zu überraschen. Schlagtechnisch verlassen sich die Recken auf ihre Kick- und Faustfähigkeiten, die zu Knochenbrecherischen Kombos ausgebaut werden können. Zudem ließ es sich Square nicht nehmen, einen etwas ungewöhnlichen Rollenspiel-Modus in sein Erstlingswerk zu integrieren.





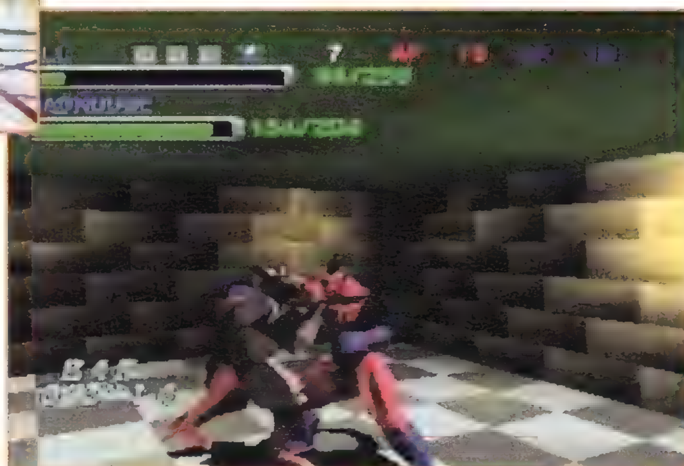
Oben: Ein Intro darf bei keinem PS-Spiel fehlen.

Links: Mit harter Schlagpower werden die Gegner auf die Matte geschickt.

Mit dem Wunschcharakter Eurer Wahl erforscht Ihr düstere Dungeon-Komplexe, löst kleine Puzzles und duelliert Euch zwischendurch mit hartnäckigen Monster-Kreaturen. *ws*



„Squares Prügeldebüt stellt sich der harten 3D-Konkurrenz mit fehlerfreier Optik, ausgetüftelten Charakteren und ausgezeichneter Steuerung. Allerdings ist nicht alles Gold was glänzt: Die makellos präsentierte Polygon-Technik in allen Ehren, Tobal No.1 erreicht bei weitem nicht die spielerische Brillanz eines Tekken 2 oder Virtua Fighters 2. Das Mini-Rollenspiel mit leichtem Prügeltouch ist sicherlich ein netter Einfall, trägt aber wenig zur dauerhaften Spielspaß-Unterhaltung bei. Leicht ausführbare Special Move-Manöver und effektvolle Kombo-Vatiationen erleichtern Anfängern den problemlosen Beat'em-Up-Einstieg. Profis hingegen erreichen innerhalb kürzester Zeit die finale Stage und haben somit keinen großen Anreiz mehr, ihr spielerisches "Können" fortführend unter Beweis zu stellen. Fazit: Square ist ohne Zweifel auf dem richtigem Weg, auch in diesem Genre ein Meister seines Faches zu werden, allerdings bedarf es hierzu noch etwas mehr an spielerischer Feinarbeit."



Auch im Quest-Modus dürf Ihr Eure Kampfeskraft unter Beweis stellen

System: Playstation
Spieletyp: 3D-Beat'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Square
Testversion: Archiv
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 4
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	76%
Musik:	70%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß 75%



Die hübschen Endgegner umkreist Ihr unter heftigem Beschuß



Ob in oder auf dem Rohr, in Nanotek Warrior regiert der Speed

Irgendwie anders

Nanotek Warrior

Der Einstiegstitel vom Tetragon-Team arbeitet mit einem fast neuen Spielprinzip. "Fast", weil man sich doch öfter an *Tempest* und Konsorten erinnert fühlt. Ihr zischt mit einem Gleiter über die Oberfläche oder die Innenwand eines gewundenen Rohres und ballert auf abstrakte Polygonfeinde. Hindernissen weicht Ihr dabei entweder durch Lenken aus (das Rohr wird dabei unter Euch gedreht) oder Ihr überspringt sie. Das Spiel läuft mit Auto-Scrolling, wobei Ihr allerdings die Geschwindigkeit per Steuerkreuz etwas variieren könnt. Durchfahrt Ihr eine gelbe Zone, zeigt Euch ein Quittungston das Passieren des Rücksetzpunktes an. Ein blauer Ring steht für den Anfang einer High-Speed-Zone.

Wer getroffen wird oder ein Hinderniss mitnimmt, verliert Energie, die sich durch das Aufsammeln von gelben Münzen aber wieder auffrischen läßt. Für die dickeren Zwischen- und Endgegner gibt's auch Extrawaffen, die Ihr in Form von roten Medallien findet. Nach jedem Spielabschnitt mit Endgegner soll's ein kurzes Paßwort geben, gespeichert wird nicht. Zum Spiel tönt schicke Techno-Mucke. *js*

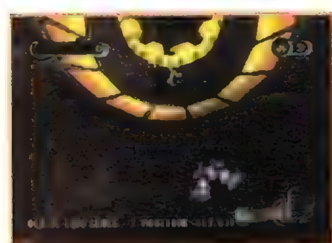


geht so

„Gut und schön, ein Baller-Rennspiel in den Mikrokosmos zu verlegen ist noch neu. Auch die Aufmachung von Nanotek Warrior wirkt innovativ. Die verdammt flotte und flüssige Grafik täuscht zudem meist darüber hinweg, daß nur relativ wenige Polygone über den Bildschirm gescheucht werden. Mit fetzigem Techno-Sound, hübschen Lichteffekten und wechselnden Level-Designs wird aber stets für Unterhaltung gesorgt. Dennoch fehlt einem aber nach etwa vier Levels etwas die Abwechslung. Außerdem macht der Schwierigkeitsgrad in Level sieben einen gewaltigen Sprung nach oben. Dann hat man kaum noch eine Chance, das Spiel mit Geschicklichkeit zu meistern. Mit Hüpfen und schrägen Schüssen kann man zwar vielen Problemen aus dem Weg gehen, immer reicht das aber auch nicht. Im Vergleich zu den Levels sind die Endgegner zu leicht zu knacken. Ohne Zwei-Spieler-Option und mit dem hohen Frustfaktor eignet sich Nanotek Warrior nur für notorische "Durchbeißer". Die Grafik ist zwar sehenswert, aber dafür gleich wieder 120 Mark?“



Mit Action und Lichteffekten wurde bei der Entwicklung nicht gerade sparsam umgegangen



Diese gelbe Zone markiert einen der vielen Rücksetzpunkte



Mit enormen Sprüngen weicht Ihr festen Hindernissen aus

System: Playstation
Spieletyp: Action-Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Virgin
Testversion: Virgin
Spieler: 1
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	71%
Musik:	74%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 61%


Eine Napalm-Bombe und in Tokios Tunneln brennt die Luft...


Der dicke Warthog hält (und teilt) einiges aus – Pech für Bigfoot

SONY PLAYSTATION

Nachgeschürt

Twisted Metal 2

Es darf wieder gefeuert werden. Ihr erinnert Euch an den ersten Teil? Es ging darum, alle Gegner innerhalb eines Areals niederzumachen. Dazu sitzt Ihr in abgefahrenen Karossen und freut Euch über auflesbare Extrawaffen. Die reichen vom "normalen" Flammenwerfer über die allseits beliebte Homing Missile bis hin zum Eiswürfelstrahl, der Eure Gegner kurzzeitig einfriert. Erstmals findet Ihr im zweiten Teil eine kleine Special-Power-Leiste. Mit der dort geladenen Energie könnt Ihr mit der richtigen Tastenkombination Specials ausführen, ohne sie extra aufsammeln zu müssen. Die Gegner aus dem ersten Teil sind wieder mit von der Partie (teilweise mit anderen Kisten) und es kamen sogar einige neue dazu. Das Spiel bietet drei Modi: Duell gegen den Computer, gegen einen Mitspieler auf Split-Screen und das Tournament. Hier macht Ihr wie gewohnt alle anderen nieder und rückt ins nächste Szenario vor. Als kleines Bonbon dürfen sich auch zwei Spieler gleichzeitig mit dem Rudel der Feinde beschäftigen. Die Zahl der Gegner richtet sich nach dem eingestellten Schwierigkeitsgrad. Zum Spiel gibt's krachige Soundeffekte und gemischten, harten Sound. Die Memory-Card wird nicht unterstützt, dafür gibt's ein kurzes Paßwort. *js*


gut

„Allzuviel hat sich an Twisted Metal 2 nicht geändert. Nach wie vor wird wenig Wert aufs Fahren, dafür aber umso mehr aufs Ballern gelegt. Dazu wurde die Grafik etwas verbessert. Mit Extra-Generatoren und zerballerbaren Objekten ist die Innovation der Entwickler anscheinend auch schon wieder weitgehend erschöpft. Auch die neuen Perspektiven sind meiner Meinung nach nicht gerade eine Verbesserung. Der zweite Teil ist nicht schlechter als der erste, es gibt dennoch das große "aber": Twisted Metal 2 hat gegenüber dem Vorgänger nicht genügend Neues zu bieten, um einen Kauf lohnenswert zu machen, wenn der erste Teil bereits im Schrank steht. Wer allerdings ein fetziges Action-Spiel sucht und den ersten Teil noch nicht besitzt, sollte zum Update greifen. Zu zweit macht das Teil (wie schon damals) immer noch den meisten Spaß."


Drei verschiede Kameraperspektiven stehen zur Wahl. Links: Der maximale Zoom-Out.



Der abgefahrene Axel gehört zu den neuen Charakteren


Im Zwei-Spieler-Modus bestimmt ihr die Action selbst (Gib ihm!)

System: Playstation
Spieletyp: Action-Rennspiel
Megabit: CD
Hersteller: Single Track/ Sony
Testversion: Maro
Spieler: 1 bis 2
Features: Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 5 bis 8
Preis: ca. 120 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 18

Grafik:	75%
Musik:	73%
Soundeffekte:	67%

Spielspaß 70%



Der einarmige Bandit verspricht Bonus-Leben und Bug Juice



Von alle Seiten jagen Euch die blauen Hornochsen

Bug to the Future

Bug Too!

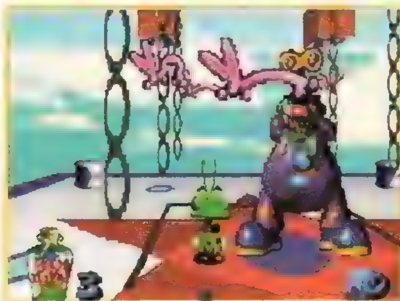
VIDEO GAMES CLASSIC

Als Saturn-Besitzer hatte man es im letzten Jahr nicht gerade leicht, besonders, wenn man auf Jump'n Runs steht. Für die Playstation gab es Pandemonium, Crash Bandicoot und weitere Toptitel, aber Saturn-Fans blickten in die Röhre. Das Warten hat jedoch ein Ende, denn mit Bug Too veröffentlicht Sega endlich den langersehnten Nachfolger zu einem der witzigsten Spiele des Jahres 95. Mit seinen beiden Kollegen Maddog und Superfly darf sich Bug wieder druch sechs sehr abwechslungsreich gestaltete Filmkulissen kämpfen. Dabei veralbern die Entwickler wiedermal große Hits der Filmgeschichte, wofür „Lawrence of Arachnia", „Weevil Dead 2" und „AD4-Antennae Day" stehen, wird wohl auch der größte Movie-Laie herausfinden. Die drei Hauptfiguren unterscheiden sich nur durch ihr aussehen, alle drei beherrschen die gleichen Kunststücke. Per Knopfdruck läuft Euer Held jetzt auch durch die Stages und kann sogar kurzzeitig in der Luft schweben. Ihr verteidigt Euch mit bunter Spucke, die Ihr erstmal finden müßt. In den vielen Bonus-Stages sammelt Ihr möglichst viele Oscars auf, für zehn Stück gibts jeweils ein Extra-Leben. rz





Oben: Superfly im Kampf mit den Drehwürmern



Links: Der Clown ist einer der Endgegner



super

„Aufgrund der Kundenkritik wegen des hohen Schwierigkeitsgrades wurde Bug Too von den Entwicklern im Vergleich zum Vorgänger deutlich entschärft. Der Levelaufbau ist zwar noch genauso happig, Ihr findet jedoch viel mehr Extra-Leben, und die einzelnen Stages wurden deutlich kürzer gehalten. Den neuen Charakteren hätte man vielleicht individuelle Eigenschaften verpassen sollen, denn jetzt ist es eigentlich egal, wen man steuert. Die Animation der Gegner gehört wieder zum Besten und Witzigsten, was es auf dem Jump'n-Run-Sektor gibt. Grafisch hat die Fortsetzung im Vergleich zum Original kaum zugelegt, wie man überhaupt feststellen muß, daß sich die Programmierer vielleicht doch zu sehr am bewährten Original orientiert haben. Ein paar neue Ideen hätten Bug Too sicher gutgetan. Trotzdem lohnt sich der Kauf von Bug Too für alle Saturn-Besitzer, wer weiß schon, wann das nächste gute Jump'n Run für Segas 32-Bitter kommt."



Jacques Bugteau präsentiert den Kettensägenhai

System: Saturn
Spieletyp: Jump'n Run
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Continue, Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	77%
Musik:	67%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß **84%**

SEGA SATURN



Mit schwungvoller Igel-Rolle macht Sonic jeden Gegner platt



Liefert Ihr hier die Vogelschar ab, öffnet sich das zur nächsten Ebene

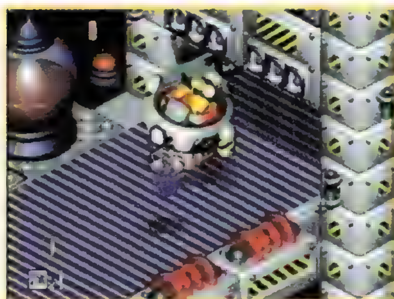
Sonic 3D Blast

Dr.Robotniks macht erstmals auf dem Saturn Rabatz und mopste sich zum 32-Bit-Einstand erneut die begehrten Chaos-Edelsteine. Zu allem Überdruß entführte der verrückte Wissenschaftler noch eine komplette Vogelschar, die er in bizarre Robotergeschöpfe verwandelt hat. Klar, daß sich Sonic sofort auf den Weg macht, um seinen Tierfreunden aus der Patsche zu helfen. *Sonic 3D* besteht aus insgesamt sechs Hauptwelten mit jeweils drei Unterzonen. Die isometrisch dargestellten Terrains scrollen in alle Richtungen und sind grafisch völlig unterschiedlich gestaltet. Mit gekonnter Igel-Rolle werden die verwandelten Robotnik-Schergen zu Schrott verarbeitet. Jeder zerstörte Feind hinterläßt nach dem Ableben einen kleinen Piepmatz, der sich aus Dankbarkeit an Sonics Fersen heftet. Berührt unser Stacheltier einen Gegner, verliert er nicht gleich sein Leben, sondern opfert alle mühsam eingesammelten Goldringe. Zum Glück trefft Ihr unterwegs auf alte Bekannte wie Knuckles oder Tails, bei denen Ihr die gesammelten Ringe zwischenlagern könnt. Habt Ihr dann in einem Abschnitt mehr als 50 Goldringe zusammen, gibt's zur Belohnung eine Bonus-Stage. ws

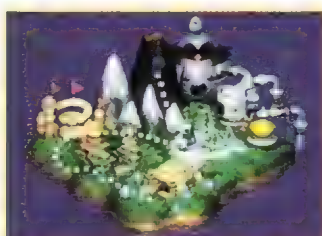


gut

"Zugegeben, Sonic 3D Blast (so der offizielle Titel) spielt sich genauso schön wie seine Modulvorgänger. Allerdings hat Segas Kultmaskottchen in der dreidimensionalen Erscheinungsform einiges von seiner berühmten "Hochgeschwindigkeitsdramatik" eingebüßt. An der technischen Präsentation gibts nichts zu meckern. Gleich am Anfang werdet Ihr mit einem minutenlangen Render-Vorspann und fetzigen Sound-Rhythmen auf das dreidimensionale Stacheltier-Abenteuer eingestimmt. Die Entwickler haben wieder einiges an Einfallsreichtum bewiesen und bieten durchgehend unterhaltsame Jump'n'Run-Kost der gehobenen Klasse. Die Idee mit den hinterherwatschelnden Piepmätzen und das komplexe Level-Design halten die Motivation recht lange frisch. Jeder der Themen-Schauplätze ist beachtlich groß und verlangt zudem noch nach etwas strategischem Denken. Sega hat ein klar überdurchschnittliches Hüpfspiel abgeliefert, das sowohl grafisch als auch spielerisch überzeugend in Szene gesetzt wurde. Wer des in die Jahre gekommenen Igel-Heldens noch nicht überdrüssig ist, sollte mal einen Blick riskieren."



Bevor es in den nächsten Level weitergeht, müßt Ihr noch Dr. Robotnics aus dem Weg räumen



Die komplette Sonic 3D-Welt im Gesamtüberblick



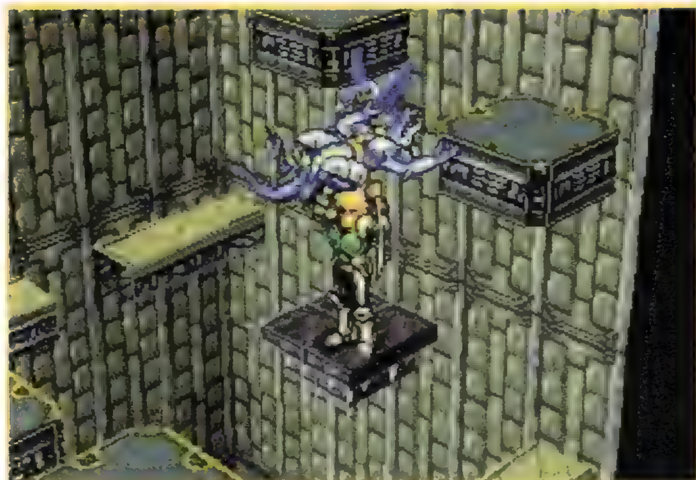
In den Bonus-Stages rast Sonic einen Highspeed-Parcour entlang

System: Saturn
Spieletyp: 3D-Jump'n'Run
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Paßwort, Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 100 Mark
VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	70%
Musik:	71%
Soundeffekte:	70%

Spielspaß 70%

SEGA SATURN



Hier müßt Ihr mit etwas Ballast Eure Hüpfkunst zum besten geben



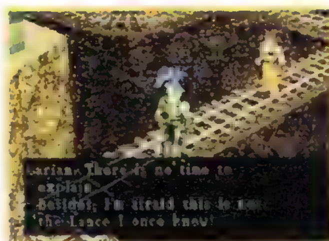
Kämpfe werden grundsätzlich im Beat'em Up-Style ausgefochten

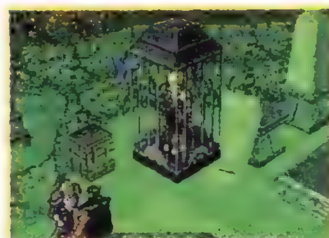
Schräge Sicht

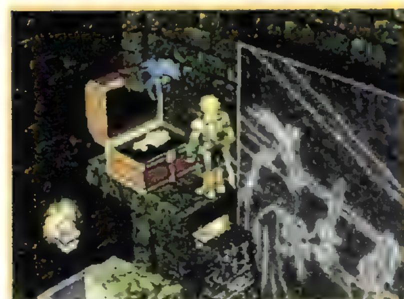
Dark Savior

VIDEO GAMES CLASSIC

Vor mehr als vier Jahren präsentierte Climax *Landstalker*, ein Mega-Drive-Action-Adventure, das in einer vollkommen isometischen Welt spielte. *Dark Savior* ist sowohl spielerisch als auch von der Grafik her der regelrechte Nachfolger dieses Klassikers. Auch hier führt die Geschichte durch eine völlig isometrische Landschaft, nur mit dem Unterschied, daß sie aus Polygonen besteht. Während des Spiels läßt sich die Perspektive durch die L/R-Tasten kurzzeitig drehen, um hinter verdeckte Stellen oder Hindernisse zu sehen, doch ansonsten bleibt sie fest fixiert. Den Helden müßt Ihr somit nach wie vor „schräg" durch die einzelnen Stages lotsen. Ungewöhnlich ist bei diesem Action- Adventure, daß Kämpfe grundsätzlich rundenweise geführt werden. Das bedeutet: trefft Ihr auf einen Gegner, müßt Ihr ähnlich wie bei einem Beat'em Up zwei von drei Runden gewinnen, wobei Eurem Helden auch Special Moves zur Verfügung stehen. Die Hauptaufgabe besteht wie beim Vorgänger darin, rätsel- und puzzelartige Stages zu meistern. Fingerspitzengefühl, und logisches Denken sind somit Voraussetzung für diesen *Landstalker*-Nachfolger. *tet*



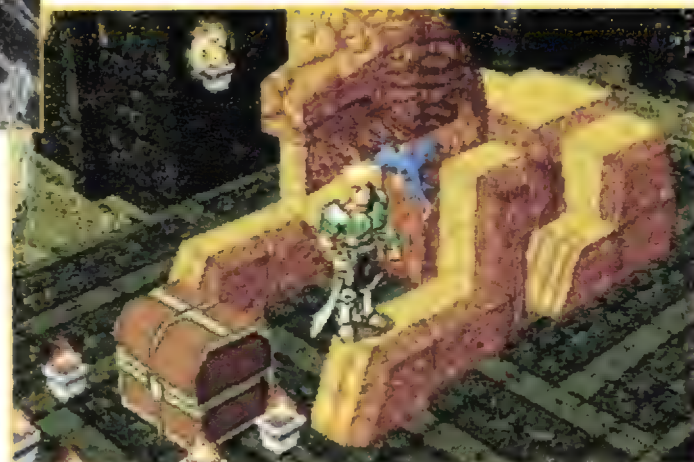




Der Pharaonen-Level gehört zu einer der schönsten Stages. Ihr seid ständig auf der Suche nach versteckten Schlüsseln.



„Genau so habe ich mir einen Landstalker-Nachfolger auf dem Saturn vorgestellt: rätsellastig, actiongeladen und verflixt fingerbrecherisch. Was natürlich zur Folge hat, daß man ständig dazu genötigt wird, das Joypad an die Wand zu werfen und zu schwören, nie mehr ein Videospiel anzurühren. Doch 30 Sekunden später findet man sich wieder in der faszinierenden Welt von Dark Savior. Klar, man hätte die Grafik etwas spektakulärer gestalten (bzw. die Perspektive wenigstens frei veränderbar machen) und die Steuerung einfacher konzipieren können, doch angesichts des ausgereiften und abwechslungsreichen Spielkonzepts überwiegt immer der Spaßanteil. Auch wenn man ein Duell verlieren sollte, gibt es meistens statt einem Game Over Verzweigungen in der Story. Insgesamt fünf parallel ablaufende Handlungen stehen Euch dabei zur Verfügung. Doch welchen Weg Ihr einschlagt entscheiden nur die Kampfresultate."



Vorsicht, Ägypten: Die Löwen-Sphinx wacht über eine Schatztruhe

System: Saturn
Spieletyp: Action Adventure
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 7
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	72%
Musik:	75%
Soundeffekte:	72%

84 %

SEGA SATURN


Jeder General kann mit max.100 Soldaten in den Kampf ziehen



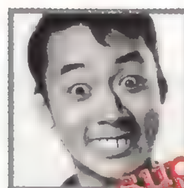
Auf der großen Gesamtmap dirigiert Ihr Eure einzelnen Truppen

Massenschlägerei

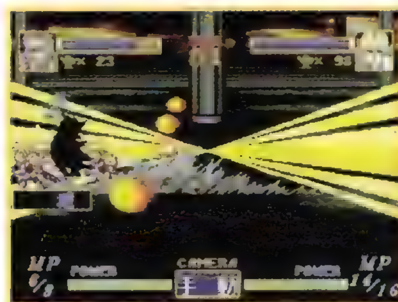
Dragon Force

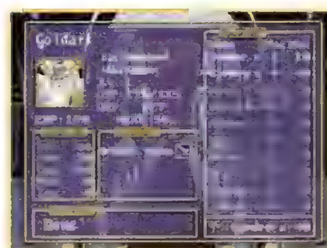


Die Zeiten, als man in einem Strategiespiel vornehmlich schachfigurenartige Sprites hin- und herschob und irgendwelche Ziffern voneinander subtrahierte, scheinen nun endgültig vorbei zu sein. In dem Fantasy-Streifen *Dragon Force* geht es etwas lebhafter zu als bei anderen Artgenossen dieses Genres. Zu Beginn müßt Ihr Euch für einen der insgesamt sechs Helden entscheiden, die jeweils ein Königreich auf dem Kontinent Legendra repräsentieren. Jedem dieser Helden unterstehen jeweils drei Heerführer, die dann strickt einer Storyline folgend, durchs Land ziehen, um Städte und Burgen zu erobern. Euer Hauptziel ist es, die Ländereien der Mitstreiter einzunehmen und Legendra zu vereinen. Doch dies geschieht nicht ohne Reibereien, denn die anderen haben genau dasselbe im Sinn. Und hier beginnt auch der turbulenteste Part. Treffen zwei verfeindete Parteien aufeinander, schaltet sich ein Kampfbildschirm ein, worin sich mitunter 202 Figurensprites gegenseitig die Köpfe einrennen. Wenn noch dazu Special Moves und Zaubersprüche ins Spiel kommen, kann es durchaus in ein optisches Chaos ausarten. *tet*



„Als ich Dragon Force vor über einem Jahr zum ersten Mal spielte, konnte ich mich vor Begeisterung kaum halten. Normalerweise schalte ich bei solchen Spielen den Kampfbildschirm komplett aus. Doch die liebevoll gestalteten und für Strategiespielverhältnisse ungewöhnlich groß gezeichneten Charaktere lassen so etwas gar nicht zu. Nahezu jeder der 120 Heerführer besitzt einen individuellen Charakter. Das anfangs recht verwirrende Spielsystem hat man spätestens nach 30 Minuten im Griff. Vielleicht hätte man die Liste der Heerführer praktischer gestalten können, indem man sie mit einer Suchfunktion ausgestattet hätte. Bei dieser immensen Anzahl wirkt die Sucherei etwas ermüdend, besonders wenn man einer bestimmten Person einen Orden verleihen oder einfach nur den Status abfragen möchte. Überdies bietet die Multistory relativ wenig Abwechslung, da am Ende die Handlung sowieso zusammenläuft. Hat man eine der insgesamt sechs Story-Varianten durch, kommen noch zwei weitere hinzu, wobei man u.a. den ersten Boßgegner Goldark als Haupthelden anwählen kann."


Der Anführer der Truppe beherrscht als einziger Special Moves und Zaubersprüche


Zu jeder Charaktere gibt es umfassende Daten und Infos


Das Kampfgetümmel artet meistens in ein Massenspektakel aus

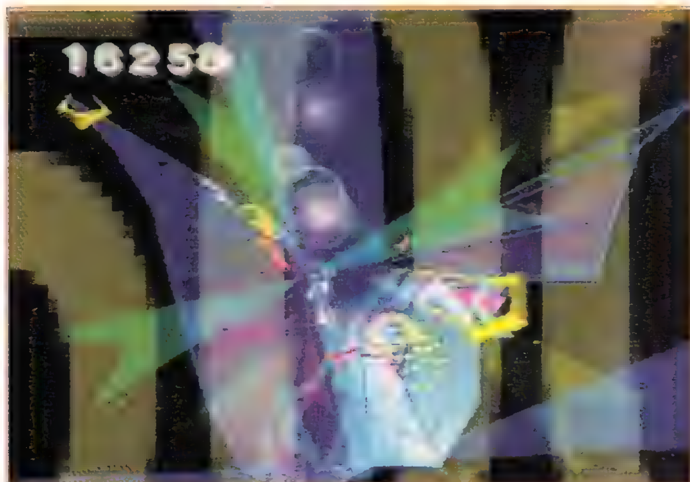
System: Saturn
Spieletyp: Strategiespiel
Megabit: CD
Hersteller: Work. Designs
Testversion: Work. Designs
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	79%
Musik:	68%
Soundeffekte:	56%



Spielspaß 85%



Lichteffekte im Überfluß gibt es nur bei der PlayStation „X3"-Version



Saturn-Besitzer müssen sich mit der Jaguar-Fassung begnügen

Lichtorzauber

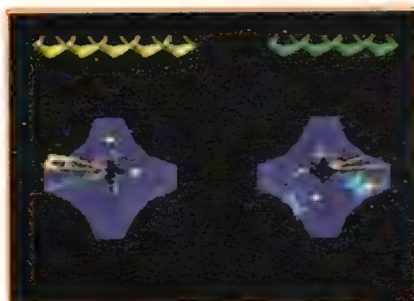
Tempest X3/2000

Mit dem aufpolierten Automatenklassiker *Tempest 2000* hatte Atari seinerzeit den größten Hit für sein mittlerweile ausgestorbenes Jaguar-Baby gelandet. Interplay zögerte nicht lange und schnappte sich die Lizenzrechte des aufgebohrten Oldie-Knallers. Für den Saturn beließ man es bei der Jaguar-Fassung, lediglich die Sony-Umsetzung erfuhr eine optische Frischzellenkur und trägt deshalb den Namenszusatz „X3". Spieltechnisch hat sich wenig verändert: Ihr steuert ein klammerförmiges Raumschiff auf einer netzartigen Vektor-Fläche (Rechteck, Quadrat, Würfel) entlang und müßt versuchen, die aus dem Zentrum herannahenden Angreifer mit gezielten Lasersalven zu eliminieren. In *Tempest 2000* stehen Euch ingesamt vier verschiedene Spielvarianten zur Auswahl. Wer's nostalgisch liebt, versucht sich an der unveränderten Originalversion. Die „Tempest Plus"-Variante ist eine Mischung des Urahns mit neuen Features. Zu guter letzt gibt es noch einen „Duell"-Modus, in dem Ihr zu zweit gegeneinander antreten könnt. Bei der Playsation-Version *Tempest X3* sind zahlreiche neue Gegner und Waffenarten mit von der Partie, die mit morphenden Farb- und Lichteffekten präsentiert werden. ws



gut

„Der Playstation-Version merkt man deutlich die Überarbeitung an: Solch ein abgefahrenes Farbenspektakel gab es selten in einem Actionspiel zu sehen. Saturn-Besitzer bekommen zum Ausgleich eine gelungene 1:1-Umsetzung des hochgelobten Jaguar-Originals geliefert. An der Faszination des simplen Shooting-Prinzips hat sich in beiden Tempest-Interpretationen nichts geändert. Wer gute Reaktionen hat, ballert sich voller Inbrunst durch über 90 hektische, aber höchst spannungsgeladene Level. Die Grafik ist sicherlich nicht das, was viele von 32-Bit-Konsolen erwarten. Trotzdem macht es einfach einen Heidenspaß, sich die Seele aus dem Leib zu ballern, auch wenn's auf die Dauer zu langweilig erscheinen mag. Simple Unterhaltungskost eben, die dennoch fesselt. Während der Alien-Scharmützel werden Eure Ohren mit hervorragend gelungenen Techno-Kompositionen verwöhnt."



Im Zweispieler „Duell"-Modus wird in beiden Tempest-Versionen der Bildschirm vertikal gesplittet

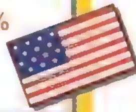


Der Spielmodi „Tempest-Plus" schaffte es leider nicht mehr in die Playstation-Variante



Während der Lasergefechte werden coole Sprüche eingeblendet

System: Saturn/Playstation
Spieletyp: Shoot'em-Up
Megabit: CD
Hersteller: Interplay
Testversion: Interplay
Spieler: 1 bis 2
Features: Memory Card-Save
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 5
Preis: ca. 90 Mark
VG-Altersempfehlung: ab 12
Grafik: PS 75/SAT 70%
Musik: 82%
Soundeffekte: 72%



Spielspaß 75%

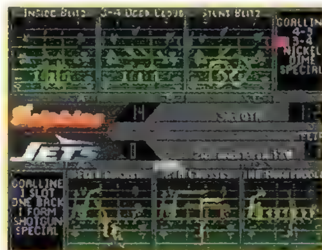

Innovativ: Die rot-blaue Linie markiert die First Down-Zone


Übersichtlich: Bei Pässen wird die Flugbahn des Balles angezeigt

SEGA SATURN

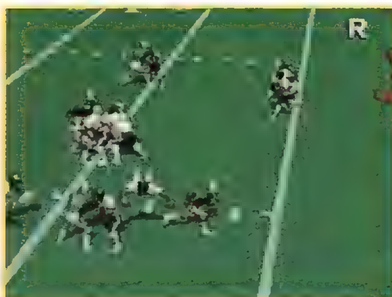
First Down NFL 97

Die alljährliche Football-Saison neigt sich dem Ende entgegen und termingerecht schickt Sega auch eine Silberscheiben-Variante dieser uramerikanischen Sportart in die Welt hinaus. In *NFL '97* durchstreift Ihr so die vergangene 96er Saison mit allen vertretenen Mannschaften samt aktueller Spielerdaten. Zunächst jedoch dürft Ihr im Optionsmenü die Angriffs- und Verteidigungsformationen feinjustieren und die sog. Audibles definieren. Gleich nach dem Kickoff werdet Ihr einige Neuerungen in diesem Spiel vorfinden. Die herausragenden Merkmale dieser 97er Variante von *NFL* sind die grafischen Linien, die die Flugbahn des Balles oder die nächste First-Down-Linie optisch markieren. Letzteres zeigt sich sehr nützlich, da man in jeder Spielsituation weiß, bis wohin man den Ball tragen bzw. werfen muß. Dadurch fällt die Wahl des nächsten Spielzuges leichter. Seltsamerweise bleibt im Auswahlmenü für den nächsten Spielzug die Auswahl des Computers immer sichtbar, so daß man genau im Bilde ist, aus welchen drei Spielzügen der Gegner im nächsten Turn wählen wird. *tet*


Die Spielzugauswahl des Gegners bleibt sichtbar



„Football-Simulationen häufen sich erfahrungsgemäß am Ende des Jahres. NFL '97 ist ebenfalls ein Football-Spiel, das auf authentische Daten von aktuellen Profi-Spielern basiert. Dadurch ist es möglich, realitätsnahe Spiele auf dem Monitor auszutragen. Doch NFL '97 kommt auch denen entgegen, die zwar Football mögen, aber noch nicht so versiert auf diesem Gebiet sind. Die optischen Markierungen auf dem Spielfeld sind ein gutes Beispiel dafür. Dadurch erleichtert es auch für den Anfänger den Einstieg in die virtuelle NFL-Welt. Die First Down-Markierung beispielsweise ist eine solche nützliche Hilfe, da man immer im Bilde ist, wohin der Ball bewegt werden muß bzw. wohin er nicht gelangen darf. Auch der relativ niedrige Schwierigkeitsgrad beweist, daß Sega mit NFL '97 die Football-Muffel aus der Reserve locken will. Wer sich vogenommen hat, sich dieses Jahr mit dieser Sportart anzufreunden, wird einen leichten Einstieg haben."




Einzelne Spielzüge können hier modifiziert werden


Die Seitenlinien-Ansicht eignet sich nur bedingt bei Laufspielen

System: Saturn
Spieletyp: Football-Simulation
Megabit: CD
Hersteller: Sega
Testversion: Sega
Spieler: 1 bis 8
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 100 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 58%
Musik: 52%
Soundeffekte: 59%

Spielspaß 69%

SUPER NINTENDO



In den Boßkämpfen und Zwischensequenzen dominiert geniale Grafik



Kleiner Übersetzungsfehler oben links: „Confused" auf Japanisch



Neue Romantik
Terranigma

Lange genug hat's ja gedauert, nun gibt es endlich einen mehr oder weniger offiziellen Nachfolger für *Zelda 3: A Link To The Past* auf dem Super Nintendo. "Weniger", weil *Terranigma* nicht aus den Nintendo-Labors, sondern von Enix stammt. "Mehr", weil Nintendo das Teil höchstselbst vertreibt und sich auch um die Werbung kümmert. Bei *Terranigma* handelt es sich um ein Action-Adventure mit viel Story, einer Menge Rätseln sowie vielen versteckten Extras – wie *Zelda 3* eben. Daß es sich dabei um ein Rollenspiel handelt (wie Nintendo in seinen Werbespots behauptet), stimmt nicht ganz. In den Echtzeit-Kämpfen werden zwar Hitpoints gezählt und die Fähigkeiten des Helden steigen mit zunehmender Erfahrung, Ihr schart jedoch keine Rollenspiel-typische Party um Euch. Im Krieg der Mächte wurde alles Leben auf der Erde ausgelöscht und die Kontinente versanken im Meer. Lediglich in einer riesigen Höhle unter der Erde existiert noch ein kleines Dorf. Von hier stammt der Held, der allerdings durch seine Neugier auch alle Dorfbewohner (außer dem Weisen) einfriert. Eure erste Aufgabe ist das Meistern von fünf Türmen (bzw. das Bekämpfen der dort ansässigen Gegner). Dadurch werden schon mal die fünf Kontinente neu erschaffen und die Dorfbewohner aufgetaut. Danach gelangt Ihr auf die Oberwelt, wo Ihr durch das Besiegen diverser Endgegner zuerst die Pflanzen, die Vögel, die Tiere und zuletzt die Menschen wiederbelebt. Wie schon erwähnt, geht es dabei nicht nur um rüdes Kloppen mit immer neuen Waffen, sondern Ihr stoßt oft auf Rätsel- oder Geschicklichkeitseinlagen (wenn Ihr beispielweise ein Löwenkind aus einer Schlucht retten müßt). Nach der Belebung der Oberwelt ist das Spiel noch nicht vorbei. Weil Ihr schon einmal dabeiseid, bekämpft Ihr auch gleich noch die übelsten Bösewichte, die sich nun wieder auf der Erde tummeln. An bestimmten Stellen – meist zu Anfang eines Levels – könnt Ihr abspeichern, wobei sich das Modul um drei Speicherplätze kümmert. Zum Abenteuerspiel gibt's wunderschöne Musik, die von getragenen Weisen bis zu orchestralen Stücken reicht. Als Anleitung dient übrigens der detaillierte und übersichtliche Spieleberater, der jeder Packung beiliegt. *js*



Terranigma ist ein Adventure mit Rollenspielanteilen. Der Held ist über die gesamte Distanz trainierbar.



Wer ein paar Spiele von Enix kennt, wird schnell den typischen Stil in Terranigma wiedererkennen. Mich hat's stellenweise sogar etwas an Evo erinnert. Die Story, in der der Held sein geliebtes Mädel zurückläßt, weil er ja die Welt retten muß, geht richtig ans Herz, und auch der weitere Ablauf hat immer wieder wunderschöne Elemente zu bieten. Im direkten Vergleich zu Zelda ergeben sich



Für diesen Schrein müßt Ihr vier Tierseelen einfangen



Die Möwen spielen Lufttaxi und bringen Euch überallhin

etliche gravierende Unterschiede. Daß der Held trainierbar ist, würde ich noch als "kleinen Unterschied" einstufen. Die Unterteilung des Spiels in größere und kleinere Abschnitte ist allerdings ein Punkt, der Terranigma den Zelda-typischen Charme nimmt. Es gibt zwar auf der Oberwelt auch viel zu entdecken. So stimmungsvoll und ausgeklügelt wie Hyrule, ist sie aber in Terranigma nicht. Mir fehlt etwas Bewegungsfreiheit und auch das Erforschen der Umgebung kommt etwas zu kurz. Technisch gibt's an Terranigma nichts zu rütteln. Das Spiel bietet massenhaft traumhaft schöne Grafiken, Freund und Feind sind putzig animiert und die Zwischensequenzen könnte man schon fast als "Videospielkunst" einstufen. Dazu ist Terranigma auch für eingefleischte Adventure-Fans umfangreich genug; der stetig steigende Schwierigkeitsgrad läßt in den Kämpfen keine Langeweile aufkommen. Die Idee mit der Schachtel, in die Ihr kriechen könnt, um Euer Inventory zu verwalten ist zwar etwas abgefahren, aber tauglich. Da es hier auch mehr zu "verwalten" gibt, als in Links Rucksack, gestaltet sich das Ganze natürlich etwas aufwendiger, aber der Spielspaß wird durch das Herumklicken in den einzelnen Räumen der Schachtel nicht getrübt. Etwas nervig ist die Tatsache, daß Ihr während der Einblendung von Meldungen (z.B. "Level Up") zwar gelähmt seid, die Zeit im Spiel aber weiterläuft. Da Extras nach wenigen Sekunden verschwinden, entgeht Euch so das mühsam erkämpfte Goodie, ohne daß Ihr etwas dagegen unternehmen könnt.



Waffen, Panzer und Magie verwaltet Ihr in einer geräumigen Box

Ansonsten hat mir Terranigma prima gefallen. Mit derart hochwertigen Spielen wird für die Super-Nintendo-Besitzer doch mal richtig was getan. Wie dem auch sei, Zelda 4 ist's nicht geworden, dennoch ist Terranigma ein würdiger Nachfolger. Kurz – ein traumhaft schönes Videospiel eben. ❞

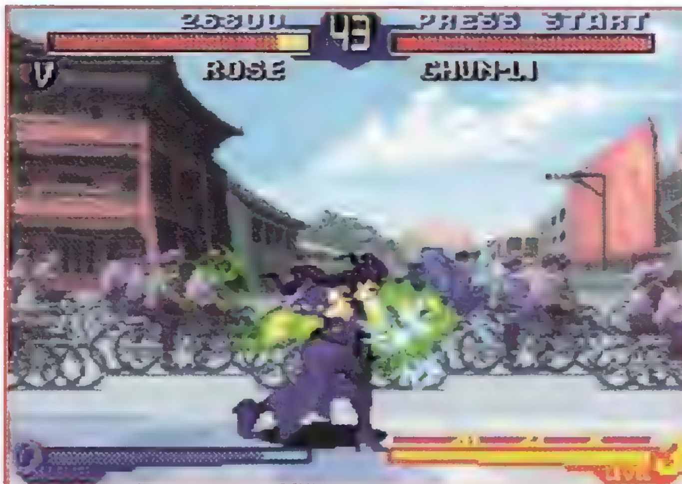
System: Super Nintendo
Spieletyp: Action-Adventure
Megabit: 32
Hersteller: Enix/Nintendo
Testversion: Nintendo
Spieler: 1
Features: Speicheroption
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 7
Preis: ca. 130 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

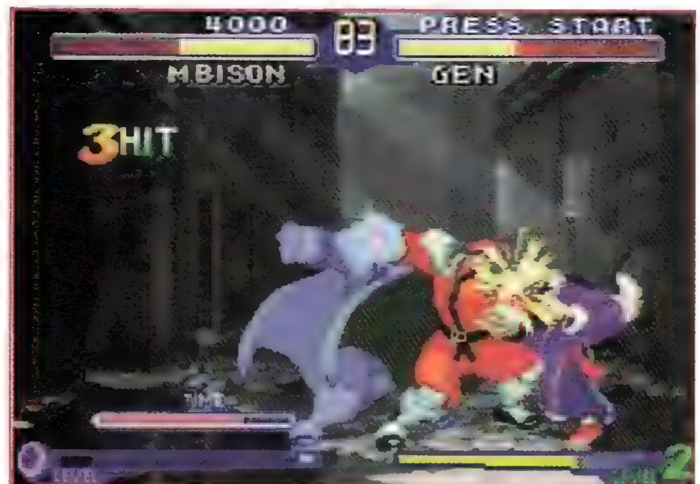
Grafik:	81%
Musik:	76%
Soundeffekte:	74%

Spielspaß 85%

SUPER NINTENDO



Edeldame Rose erteilt der kampferprobten Chun-Li eine Schlaglektion



Einem Shadow-Move hat Gen nicht viel entgegenzusetzen

Prügelnde Teenies

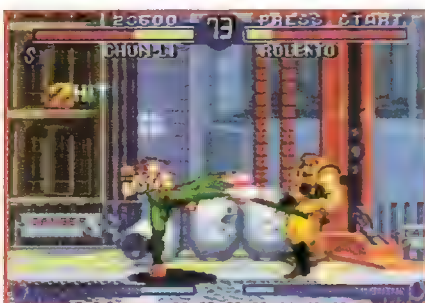
Street Fighter Alpha 2



Lange ist es her, seit das letzte Street-Fighter-Update für das SNES erschienen ist. Capcom zeigt weiterhin Sympathie für Nintendos 16-Bitter und quetschte sein aktuelles Prügelepos in ein 32-MBit-Modul. *SF Alpha 2* entführt Euch in die legendäre Zeit, als noch 18 Straßenkämpfer um die begehrte Krone kämpften. Bekannte Altstars wie Ryu, Ken, Chun-Li und M.Bison (um nur einige zu nennen) sind natürlich wieder mit von der Partie, wie auch viele neue Gesichter. „Rolento" zum Beispiel verkörpert einen eisenharten Armee-Reservisten, der mit seinem mächtigen Stahlrohr ordentlich Hiebe verteilt. Der bärtige Kung-Fu-Opa „Gen" ist in der Szene bekannt dafür, alle Gegner mit seinen bloßen Händen zu besiegen. Schlägervisage „Birdie" dagegen feiert seinen Einstand aus der Punkerszene, was unschwer an seinem gewagten Haarschnitt zu erkennen ist. Prügelknabe „Guy" wechselte direkt aus dem *Final-Fight*-Lager über und gibt jetzt auf Street Fighter-Schauplätzen seine Ninjitsu-Technik zum besten. Wie beim Original gibt es eine Combo-Leiste, die sich durch Specials in drei Stufen auffüllt. Ist sie voll, habt Ihr die Chance zu einer besonders vernichtenden Schlagkombination. *ws*

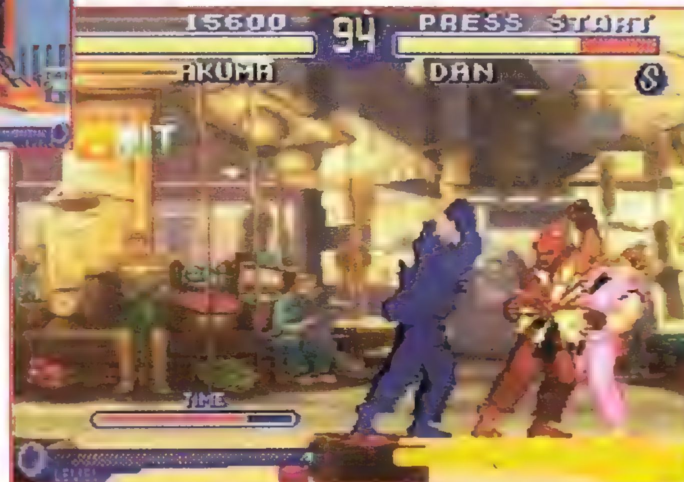


„Alle Achtung! Daß man ein Street Fighter: Alpha 2 noch derart gelungen auf dem Super Nintendo inszenieren kann, hätte ich nicht geglaubt. Die Entwickler versuchten, alle Grafikdetails inklusive des Paralax-Scrollings so gewissenhaft wie möglich zu konvertieren. Allerdings war dies bei einigen Hintergrundszenarien wohl nicht perfekt möglich, die kurzer Hand durch neue Kulissen ausgetauscht wurden. Nichtsdestotrotz lassen Spielbarkeit und Präsentation keinerlei Kritik zu. Auch Soundeffekte und Musikuntermalung enttäuschen den ambitionierten Prügelfan in keinster Weise. Bleibt abschließend festzuhalten: Wer in absehbarer Zeit nicht vor hat, sich eine 32-Bit-Konsole zu kaufen oder von SNES-Street-Fighter-Umsetzungen nicht die Nase voll hat, freut sich auf ein perfekt spielbares 2D-Beat'em-Up mit vielen Kämpfern und wunderschönen Special-Move-Kombinationen. Wenn das zutrifft, dann schlagt zu."



Einige Hintergrundszenarien wurden kurzerhand durch neue Kulissen ersetzt


Dieser Kampf ist gelaufen: „Guy" muß sich durch einen Super Combo geschlagen geben



Akuma landet bei Newcomer Dan einen astreinen 8-Hit-Combo

System: Super Nintendo
Spieletyp: Beat'em-Up
Megabit: 32
Hersteller: Capcom
Testversion: Nintendo
Spieler: 1 bis 2
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4 bis 6
Preis: ca. 140 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	79%
Musik:	80%
Soundeffekte:	71%

Spielspaß 81%

SUPER NINTENDO

Hals und Beinbruch
Winter Gold

Wer vor sechs klirrend kalten Disziplinen zu dieser Jahreszeit nicht zurückschreckt, geht bei *Winter Gold* an den Start. Bis zu acht Kontrahenten kämpfen um die begehrten Medaillenplätze. Zur Auswahl stehen: Abfahrtslauf, Bob, Rodeln, Snowboard, Skispringen und Freestyle-Trickski. Alle Wintersportarten werden konsequent aus der 3D-Perspektive gezeigt. Als erstes darf man sein Talent beim Abfahrtslauf beweisen. Schnelle Reflexe sind beim Bobfahren und Rennrodeln unentbehrlich, damit Ihr auf der geschwindigkeitssteigernden Ideallinie bleibt. Beim Snowboarden oder Freestyle-Ski vollführt Ihr gewagte Sprünge und Kombinationen. Im Skisprung-Wettkampf entscheidet nicht nur die Weite, sondern auch der Stil während des Fluges. Bei allen Disziplinen habt Ihr die Wahl zwischen drei Skigebieten, die sich hauptsächlich von der Streckenführung her unterscheiden. *ws*





Mit halsbrecherischer Geschwindigkeit rasen wir beim Bob-Fahren den Eistunnel hinab. Auch der Abfahrtslauf hat's in sich.



„Nintendos erstes Olympiadenspiel macht auf den ersten Blick eine hervorragende Figur. Die unglaublich schnelle 3D-Grafik (dank eingebautem FX-Chip!) beeindruckt für Super- NES-Verhältnisse ungemein, die atemberaubende Geschwindigkeit verspricht actionhaltige Sportspielunterhaltung. Auch die diversen Wintersportarten bieten nette Neuerungen und durchgehend solide Steuerung. Doch nach mehreren Wettbewerbsdurchgängen blinkt uns gleichzeitig die Kehrseite der Medaille an. Mit der Zeit wird einfach zuwenig an spielerischer Abwechslung geboten. Lediglich die persönlichen Rekordzeiten zu verbessern und sich mit einigen Computerkonkurrenten zu messen, läßt die Motivation nach einer Weile ganz schön leiden."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Sportspiel
Megabit: 16
Hersteller: Nintendo
Testversion: Nintendo
Spieler: 1 bis 8 (abwechselnd)
Features: Speicherfunktion
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 120 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	72%
Musik:	70%
Soundeffekte:	60%

Spielspaß 74%

SUPER NINTENDO

Moviestar
Oscar

Etwas verrückt und abgefahren präsentiert sich Titus neuestes Hüpfspiel. Die Story: Oskar, die große Neuentdeckung der Leinwände, ist von boshaften Neidern in ein Kino eingesperrt worden, in dem vier grottenschlechte Produktionen vorgeführt werden. Die einzige Art zu entkommen besteht darin, jedes verhunzte Zelluitmachwerk in einen Kassenschlager zu verwandeln. Dazu muß Oscar in jeden Film hineinsteigen und eine Anzahl von versteckten Figuren finden. Erst wenn er alle Gegenstände gefunden hat und die Filme in Klassiker umgewandelt sind, kann Oscar das Kino verlassen. Jeder Spielfilm hat ein anderes Thema: So findet sich unser Hüpfstar wahlweise in einem Western-, einem Horror-, Cartoon- oder Steinzeit-Szenario wieder. Mit typischen Jump'n'Run-Aktionen wie z.B. Kopfsprüngen, werden die umherschwirrenden Feinde geplättet. Unterwegs gibt es noch zusätzliche Extras wie z.B. ein Wurf-Jojo, Schutzschilde oder Rennstiefel, die Oscar das Überleben erleichtern. *ws*



Im wilden Westen bekommt es Oscar mit Revolerhelden zu tun



Gefräßigen Pitbulls sollte man besser aus dem Weg gehen



na ja

„Wieder einmal bewahrheitet sich die Behauptung: Ein origineller und hübsch animierter Jump'n'-Run-Held garantiert noch lange nicht eine hochwertige Unterhaltung. Neben der verkorksten Musik bekommt der Spieler bereits bei harmlosen Hüpfeinlagen die Folgen der schlechten Steuerung zu spüren. Springt Oscar nicht genau ab, verfehlt er die angestrebte Plattform oder verpaßt ständig einen der hektisch herumwuselnden Feinde. Das ganze ist schnell auf dem Punkt gebracht: Leider ist auch dieses Modul wegen seines kunterbunten Grafikstils und der einfältigen Jump'Run-Aufgaben mehr für Kleinkinder im Vorschulalter geeignet, als für ernsthafte Spielernaturen. Wer seine "Hüpflust" auf dem SNES austragen möchte, hat erheblich bessere Spiele zur Auswahl."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Jump'n'Run
Megabit: 16
Hersteller: Flair Software
Testversion: Titus
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 4
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik:	41%
Musik:	33%
Soundeffekte:	40%

Spielspaß 35%

Peinlich: unser Prügelspiel-Experte Ralph steht völlig auf Beverly Hills 90210 und Eiskunstlauf

SUPER NINTENDO

Ballertrauma
Realm

Titus neues Action-Abenteuer *Realm* befördert Euch in eine "Cyber-Punk"-Welt, die auf der Erde im Jahre 5069 spielt. Um jeden neuen Eindringling abzuwehren, haben die Erdbewohner einen "bionischen" Supersoldaten namens "Erik" geschaffen, der über ein reichhaltiges Schreckensarsenal an Waffen verfügt. Leider fand diese High-Tech-Schöpfung nicht einstimmig Anklang bei der Bevölkerung. Eine terroristische Randgruppe entwickelte ihre eigene Kampfmaschine – den ultimativen "Cyberoid"-Roboter. Leider sind dem Super-Robbi nach der Fertigstellung einige Sicherungen durchgebrannt und die Jungs verlieren die Kontrolle über ihren Blechkumpanen. Nun liegt es wieder an Euch, mit "Erik" den Planeten vor der Zerstörung zu retten. Unterwegs trefft Ihr auf unzählige Standardfeinde wie verschiedene Monster- und Roboter-Kreaturen, die sich erst nach einem beherzten Laserschuß in Luft auflösen. Zusätzliche Waffen wie z.B. Streu-, Ziel und Suchkanonen sammelt Ihr unterwegs ein. *ws*

Cyber-Matscho „Erik" hat es nicht leicht: Aus einem morschen Baum morpht eine häßliche Fratze hervor, die unentwegt mit Laserkugeln um sich ballert





geht so

„Realm ist ein Musterbeispiel für ein Durchschnittsspiel: Das Gameplay reißt einen nicht vom Hocker, es gibt keine neuen Spielideen – eben alles schon mal dagewesen; aber trotzdem ist es nicht ganz so schlecht. Diverse Ballermänner und verschiedene Extras bringen ein wenig Pepp ins Spiel, besonders originell sind die Action-Einlagen allerdings nicht. Weitere Abwechslung in der Monsterhatz muß mit der Lupe gesucht werden, die Motivation geht beim eintönigen Ballern auf Dauer flöten. Einzig die Grafiker dürfen sich auf die Schulter klopfen. Einige Hintergründe und Sprite-Kreationen sehen ganz nett aus. Mehr spielerischer Tiefgang als schicke Optik wäre erheblich besser gewesen. So reichts gerade noch zu einem gnädigen "geht so"."

System: Super Nintendo
Spieletyp: Shoot'em-Adventure
Megabit: 24
Hersteller: Flair Software
Testversion: Titus
Spieler: 1
Features: Continue
Schwierigkeitsgrad: 5
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: ab 12

Grafik:	68%
Musik:	54%
Soundeffekte:	43%

Spielspaß 55%



Volltreffer! Der Torwart hechtet daneben (Super-Nintendo-Version)



Hektik vor dem gegnerischen Kasten – wer hat den Ball? (Mega Drive)

Alle Jahre wieder..

Fifa '97

VIDEO GAMES CLASSIC

Während die PlayStation-Gemeinde bereits mit dem neuestem Fifa-Update ihre "Balleslust" befriedigt, kommen nun auch Mega Drive- und Super Nintendo-Besitzer in den Genuß einer Neuauflage. Da die Module von der Optionsvielfalt fast identisch sind, gelten alle nachfolgend beschriebenen Features für beide 16-Bit-Versionen. 64 Nationalmannschaften und stolze 216 Ligavereine aus aller Herren Länder sind diesmal mit von der Partie. Habt Ihr ein Wunschteam gewählt, liegt die Entscheidung zwischen "Liga", "Meisterschaft", "Playoffs", "Training" und Freundschaftsspiel an. Wie bei der PS-Version dürft Ihr erstmals auch ein Hallenturnier mit sechs Feldspielern bestreiten. Wählt Ihr den Simulationsmodus, leiden die Sportler unter realistischen Ermüdungserscheinungen und Konditionsschwächen. Im Arcade-Mode dagegen darf ohne Rücksicht auf die Fitneß der Spieler losgebolzt werden. Auf dem Rasen wird wie eh und je gespielt: Fouls ziehen Strafstöße bzw. Gelbe oder Rote Karten nach sich; Einwürfe und Eckstöße stehen ebenso auf der Tagesordnung, wie Spielverlängerungen und Elfmeterschießen. Grafikstil, Benutzerführung und Steuerung wurde gegenüber den Vorgängern konsequent beibehalten. *ws*



super

„Wie immer stimmt das Drumherum auch beim 97er-Update: intelligente Benutzerführung, tolle Spielmodi und zusätzliche Features sprechen für ein rundum gelungenes Kicker-Update. In puncto Grafikverbesserung ist auf den 16-Bit-Geräten sicherlich schon längst das Ende der "Eckfahnenstange" erreicht. Spielerisch wurden die positiven Seiten der Vorgänger nicht angetastet, dafür gibt es jetzt einige Optionen mehr zum Anwählen, wie z.B. den brandneuen Hallenspiel-Modus. Die Mega-Drive-Version bietet außerdem für Eckbälle, Einwürfe und Freistöße eine neue Kameraoption an, die es Euch via Cursor ermöglicht, den Ball zu einer vorher anvisierten Position zu kicken. Der Statistikteil lädt traditionell zum ausgiebigen Analysieren ein. So gilt für beide Nachfolger heute dasselbe wie für das 96er-Update: Wer nicht genug Fußballspiele in seiner Sammlung haben kann, darf wieder zuschlagen. Wer beide 16-Bit-Systeme hat, greift zum Mega-Drive-Modul, das sich erheblich flotter und flüssiger spielt als die Super-Nintendo-Variante.“



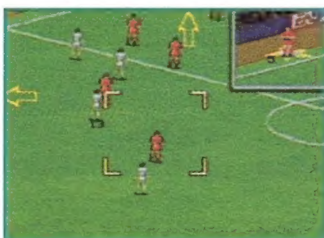
Grafisch sieht die Super-Nintendo-Version schöner aus. Dafür spielt sich das MD-Fifa erheblich flotter.

System: Mega Drive/ Super Nitendo
Spieletyp: Fußballsimulation
Megabit: 24
Hersteller: EA
Testversion: EA
Spieler: 1 bis 4
Features: Batterie, Paßwort
Schwierigkeitsgrad: 3 bis 7
Preis: ca. 90 Mark

VG-Altersempfehlung: frei

Grafik: 77/79%
Musik: 70%
Soundeffekte: 60%

Spielspaß MD **82%**
Super NES **80%**



Auf dem MD steht eine zusätzliche Taktik-Option zur Verfügung



Als neues Features darf in Fifa '97 auch Hallenfußball gespielt werden



Independence Day

Der Film hat in den USA mehr Dollars eingespielt als Jurassic Park und sogar in Deutschland hat der heroische Kampf der Amerikaner gegen die außerirdischen Invasoren mehrere Millionen Zuchauer angelockt.. Ob die 32-Bit-Umsetzung ähnliche Erfolge verspricht, verrät das ausführliche Preview.

Ihr fliegt unter dem riesigen UFO der Aliens durch, um mehrere Generatoren zu zerstören

Turok-The Dinosaur Hunter

Kurz nach der Veröffentlichung der Nintendo-64-Konsole Anfang März will Acclaim mit dem grafisch sehr beeindruckenden 3D-Actionspiel Turok – The Dinosaur Hunter in den Läden stehen. Wir testen die deutsche Version und berichten, ob Acclaims erstes N64-Modul auch spielerisch mit den erstklassigen Nintendo-Spielen mithalten kann.



Die Animation der zahlreichen Gegner in Turok gehört zum Besten, das wir jemals gesehen haben

Ausgabe 3/97 erscheint am 19. Februar

Impressum

Chefredakteur: Michael Hengst (mh), verantw.
Chefin vom Dienst: Dorothea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Robert Zengerle (rz)
Redaktion: Tetsuhiko Hara (tet), Ralph Karels (rk), Dirk Sauer (ds), Wolfgang Schaedle (ws), Jan v. Schweinitz (js)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Alle Artikel sind mit dem Zeichen des Redakteurs bzw. Namen des Autors gekennzeichnet.

So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Fax: 0 89/46 13-50 46
über CompuServe (go magna oder 74431,613)
Internet: 74431.613@COMPUSERVE.COM

Manuskripteinsendungen: Manuskripte werden gerne von der Redaktion angenommen. Sie müssen frei sein von Rechten Dritter. Sollten sie auch an anderer Stelle zur Veröffentlichung oder gewerblichen Nutzung angeboten worden sein, so muß das angegeben werden. Mit der Einsendung gibt der Verfasser die Zustimmung zum Abdruck in den von der MagnaMedia Verlag AG herausgegebenen Publikationen. Honorare nach Vereinbarung. Für unverlangt eingesandte Manuskripte wird keine Haftung übernommen.
Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Rudi Scharl, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Nintendo

So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789

Anzeigenleitung: Thomas Neumann (333)
Assistenz: Petra Stübinger (962)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Te.: 0211/713004, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen Nielsen 3b+4: HBM Medienservice Braukhaus Verlagsservive, Margaretenstr. 49. 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Regina Beenken (372)
International Account Manager: Michelle Berner (360), Fax: (775)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London, Tel.: 0044-181-44-6400, Fax: 0044-181-44-6402
USA: M&T Int. Marketing, CMP Media, San Mateo, Tel.: 001-415-525-4300, Fax: 001-415-525-4482
Holland: Insight Media, Laren, Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul, Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Frankreich: Ad Presse International, Neuilly, Tel.:0033-1-46373717, Fax: 0033-1-4637194

Bestell- und Abonnement-Service:
VIDEO GAMES Aboservice, 74168 Neckarsulm
Tel.: 07132/959-242, Telefax: 07132/959-244
Einzelheft: DM 5,80
Einzelheftbestellung: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg
Tel.:08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Jahresabonnement Inland (12 Ausgaben): DM 61,20
(inkl. MWSt., Versand und Zustellgebühr)
Jahresabonnement Ausland: DM 79,20 (Luftpost auf Anfrage)
Österreich: DSB-Aboservice GmbH,
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel.: 0662/643866,
Jahresabonnementpreis: öS 480,-
Schweiz: Aboverwaltung AG, Rorschacherstr. 270,
CH-9016 St.Gallen, Tel.: 071/374415, Fax: 071/374425,
Jahresabonnementpreis: sFr. 61,20

Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 7 vom 1. Januar 1997
Vertrieb Handel: MZV, Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Breslauer Str. 5, 85386 Eching
Erscheinungsweise: monatlich
Vertriebsleitung: Benno Gaab
Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH, Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH, Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Haftung: Für den Fall, daß in VIDEO GAMES unzutreffende Informationen oder in veröffentlichten Programmen oder Schaltungen Fehler enthalten sein sollten, kommt eine Haftung nur bei grober Fahrlässigkeit des Verlages oder seiner Mitarbeiter in Betracht.
Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können für Werbezwecke in Form von Sonderdrucken hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel.: 089/4613-180, Fax: 089/4613-232
Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Anschrift des Verlages:
MagnaMedia Verlag Aktiengesellschaft,
Hans-Pinsel-Str. 2, Postfach 1304, 85531 Haar bei München,
Telefon 089/4613-0, Telefax 089/4613-100
Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30 Prozent gedruckt. Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



NASCAR® RACING

**Dein Puls rast,
Deine Kehle ist
wie zugeschnürt,
Dein Atem kommt in
kurzen, harten Stößen,
ruf Dir ins Bewußtsein ...**



ES IST NUR EIN SPIEL!



Original Fahrer, Teams und Strecken der '96er NASCAR©-Rennsaison



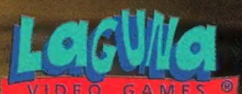
16 offizielle Rennstrecken + 2 Bonusstrecken, 8 mitreißende Soundtracks



Simulationsmodus für Rennpuristen oder Arcade-Action für Adrenalin-Jäger

Im Exklusiv-Vertrieb von:







SIERRA®